

Муниципальное общеобразовательное учреждение
Озерская средняя школа
имени Заслуженного учителя РФ А.Ф. Дворянинова

«УТВЕРЖДЕНО»
приказом Озерской СШ
от 01 марта 2022 г. № 48

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Киберспорт»
(уровень программы – базовый)**

Адресат программы: обучающиеся 13-15 лет

Срок реализации: 1 год обучения

Программа разработана
педагогом дополнительного образования
Журавлевым Яковом Сергеевичем

РАССМОТРЕНА
на заседании методического
объединения классных руководителей
ВР
Протокол № 4
от 28 февраля 2022 г.
Руководитель методического
объединения классных руководителей
_____ /Т.В. Акулина/

СОГЛАСОВАНА
_____ /Т.В. Акулина/
заместитель директора по
28 февраля 2022 г.

с. Озерки
2022 год

Содержание:

	Раздел 1. Комплекс основных характеристик	
1.1	Пояснительная записка	
1.2	Цель и задачи программы	
1.3	Планируемые результаты	
1.4	Содержание программы	
	1.4.1 Учебный план	
	1.4.2 Содержание учебного плана	
	Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1	Календарный учебный график	
2.2	Условия реализации программы	
2.3	Формы аттестации	
2.4	Оценочные материалы	
2.5	Методические материалы	
2.6	Мероприятия воспитательной деятельности	
2.7	Список литературы	

Раздел 1. Комплекс основных характеристик

1.1 Пояснительная записка

Программа «Киберспорт» *технической направленности* разработана на основе следующих нормативно – правовых документов, регламентирующих образовательную деятельность:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);
2. Проект Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года;
3. Приказ Минпросвещения РФ от 09.11.2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
4. Приказ от 30 сентября 2020 г. N 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;

6. СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;
7. Нормативные документы, регулирующие использование электронного обучения и дистанционных технологий:
8. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 года № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющих образовательную деятельность электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
9. «Методические рекомендации от 20 марта 2020 г. по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;
10. Локальные акты ОО (Устав, Положение о проектировании ДООП в образовательной организации, Положение о проведении промежуточной аттестации обучающихся и аттестации по итогам реализации ДООП).

Актуальность программы

В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимает киберспортивные соревнования. В России киберспорт признан официальным видом спорта.

Киберспорт (компьютерный спорт, электронный спорт) – это вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или 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 киберспорте, требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремлённость, инициативность, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе.

Особенностью киберспорта является его индифферентность к физическим данным участников соревнований – люди с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» направлена на создание сообщества 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.

Предусмотренные данной программой занятия могут проводиться как в смешанных группах, состоящих из учащихся разного возраста, так и из учащихся одного возраста. Предполагается, что в дальнейшем группы учащихся, которые занимаются по данной программе, будут участвовать в чемпионатах по киберспорту в качестве сборной. Специфика соревнований в командном киберспорте обуславливает численность игроков в команде не более 5 человек. Поэтому в одном объединении могут сформироваться несколько сборных команд.

Отличительная особенность программы

Занимаясь по данной программе, учащиеся 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.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы определён в соответствии с возрастными ограничениями игр, используемыми при реализации программы. Кроме того, в этом возрасте нервная система ребенка еще слишком неустойчива, нестабильна, очень высок риск формирования компьютерной зависимости. Очень важно, на этом этапе развития, показать подростку возможность эффективно организовать свой досуг средствами компьютерных игр и интернет технологий.

Спортивно-оздоровительное направление создает условия для полноценного физического и психического здоровья ребенка, помогает ему освоить гигиеническую культуру, приобщить к здоровому образу жизни, формировать привычку к закаливанию и физической культуре.

Доступность программы для детей с ограниченными возможностями здоровья

Содержание, формы, методы программы позволяют привлекать детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и разрешить проблему социальной адаптации.

Особенно значим этот период жизни для детей с ограниченными возможностями здоровья, поскольку такие дети часто отстают от сверстников в обучении, им трудно дается усвоение материала, появляются значительные сложности в общении не только с ровесниками, но и взрослыми. Общими для всех обучающихся с ограниченными возможностями здоровья являются в разной степени выраженные недостатки в формировании высших психических функций, нарушение умственного развития, замедленный темп либо неравномерное становление познавательной деятельности, трудности произвольной саморегуляции.

Новизна программы

В ходе данного 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 не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет учащимся опыт, который позволит им не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

С точки зрения педагогической целесообразности киберспортивные соревнования являются мощнейшим инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения. Таким образом, вместо запрета и отрицания видеоигр, этот курс позволяет направить детские увлечения в позитивное русло.

Отмечено, что:

а) у играющих улучшается концентрация и скорость реакции, анализ ситуации, вычислительные навыки, принятие решений в критических ситуациях, повышается стрессоустойчивость;

б) в играх ребята продумывают тактики и стратегии, распределяются роли, кто, где, и когда должен быть, и что делать, тем самым формируется умение планировать, ставить цели, соотносить планы с полученным результатом;

в) улучшаются навыки работы в команде, проявление лидерских качеств. Развиваются навыки принятия решений на благо всей команде, формируются коммуникативные навыки;

г) игра в команде и участие в турнирах позволяет раскрыться и приобрести уверенность в себе, независимо от возраста, внешних или физических данных;

д) играющие ребята хорошо разбираются и постоянно интересуются

новыми технологиями, так как видеоигры являются их прямым отражением.

Участие в турнирах способствует социализации ещё и потому, что, так как соревнования проходят в оффлайн-формате, игроки постоянно общаются друг с другом и взаимодействуют с внешним миром. Это позволяет разрушить стереотип о замкнутости любителей компьютерных игр.

Принципы комплектования группы:

Группы формируются преимущественно по принципу принадлежности учащихся к среднему звену образовательных учреждений с учетом степени их предварительной подготовки. Количество детей в группе 15 человек.

Объём освоения программы: 144 часа в год, 4 часа в неделю.

Срок освоения программы: с 15.09.2022 г. по 31.05.2023 г.

Форма обучения: очная. Данная форма обучения наиболее эффективна, так как обеспечивает непосредственное взаимодействие обучающихся с педагогом для более полного и содержательного освоения знаний и умений по данной программе.

Формы организации занятий

Программа строится на игровой деятельности и носит практический характер.

Форма организации образовательного процесса: групповая(ориентирует обучающихся на создание «творческих пар», которые выполняют более сложные работы. Групповая форма позволяет ощутить помощь со стороны друг друга, учитывает возможности каждого, ориентирована на скорость и качество работы);

Формы занятий по способам коммуникации Изучение курса ведется путем проведения занятий разнообразных форм: проектная деятельность, беседа, демонстрации, объяснение, практическая работа на компьютере, самостоятельная работа, ролевые и деловые игры. Ведущая форма занятий – игра (игры дидактические, конструирование, практические и творческие задания, иллюстративные упражнения, направленные на формирование знаний учащихся и на развитие их интеллектуальных способностей).

Особенности организации образовательного процесса

Возраст учащихся в объединении предлагается от 13 до 15 лет. Принимаются все желающие мальчики и девочки. Состав группы постоянный. Количественный состав объединения составляет 15 человек. В объединении формируются разновозрастные группы. Структура программы предусматривает комплексное обучение по основным направлениям образовательной программы.

Обучение по данной программе будет актуальным для детей как физически, так и интеллектуально активных. При зачислении в объединение проводится стартовая диагностика с целью выявления уровня готовности ребенка и его индивидуальных особенностей.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» - программа **технической направленности**

Уровень усвоения программы – базовый.

Режим занятий

Периодичность занятий: 2 раза в неделю по 2 часа с 15-минутным перерывом. Продолжительность занятий соответствует требованиям СанПин 2.4.3648-20

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы – организация активного отдыха и досуга детей через приобщение учащихся к компьютерному спорту (киберспорту).

Задачи программы:

Образовательные:

- знакомство с основами киберспорта;
- способствовать формированию знаний и умений в области технического творчества;
- формировать у обучающихся первоначальные умения работы в простейших графических редакторах;
- учить обучающихся ориентироваться в задании, планировать и контролировать свою работу с помощью педагога;
- сформировать умение видеть проблемы, формулировать задачи, искать пути их решения;
- научить пользоваться инструкцией;

Развивающие:

- развивать интерес к техническому творчеству;
- развитие интеллектуальных способностей учащихся;
- развивать внимание, память, творческие способности
- развитие мелкой моторики, реакции и стратегического мышления;
- выработка в учащихся командного духа и базового понимания того, что такое «стратегия»;
- развивать у обучающихся интерес к познанию окружающего мира, удовлетворять любознательность.

Воспитательные:

- формирование межличностных отношений;
-
- воспитать уважительное отношение к товарищам, к педагогу;
- воспитать чувства коллективизма, уважения к труду;

- выявление, развитие и поддержка учащихся, проявляющих выдающиеся способности в киберспорте, создание условий для приобретения соревновательного опыта и формирования технической культуры учащихся.

1.3 Планируемые результаты освоения программы

К окончанию учебной программы учащийся должен обладать следующими компетенциями

Личностные результаты:

Первый уровень результатов: формируется мотивация к изучению устройства компьютера, перспектив развития аппаратной и программной частей компьютера, английского языка, так как многие компьютерные программы, игры англоязычные, развивается любознательность, внимательность, целеустремлённость, умение преодолевать трудности (качества важные в практической деятельности).

Второй уровень результатов: развитие ценностных отношений к знаниям; учащийся самостоятельно, во взаимодействии с педагогом, тренером, сможет разрабатывать различные тактические приёмы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Третий уровень результатов: учащийся самостоятельно может разрабатывать тактики игры, оценивать свой результат и оценивать тактики игры, используемые другими игроками.

Метапредметные результаты:

- 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 изучения курса 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 развития коммуникативных навыков и положительной социализации подростков.

1.4. Содержание программы

1.4.1 Учебный план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Раздел 1. Вводное занятие. Безопасные методы и приёмы работы за персональным компьютером	4	4		
1.	Организация места за компьютером. Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности		2		взаимоконтроль
2.	Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Установка и обновление антивирусных программ		2		взаимоконтроль
	Раздел 2. Прочие киберспортивные дисциплины	24	16	8	
3.	Общая информация: симуляторы, их особенности и направления	4	4		взаимоконтроль
4.	Общая информация: соревновательные головоломки, их особенности и направления	4	4		взаимоконтроль
5.	Общая информация: коллекционные карточные игры (Hearthstone), их	4	4		взаимоконтроль

	особенности и направления				
6.	Общая информация: сюжетные игры (Assassin's Creed, Dragon Age, «Ведьмак», Tomb Raider, Watch Dogs), их особенности и направления	4	4		взаимоконтроль
7-9.	Работа за компьютером, игровая практика прочих киберспортивных дисциплин	8		8	взаимоконтроль
	Раздел 3. Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины	12		12	
10.	Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины	2		2	взаимоконтроль
11.	Формирование состава группы в соответствии с выбранной учащимися дисциплины и её психологическими особенностями	2		2	взаимоконтроль
12-14	Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины	8		8	взаимоконтроль
	Раздел 4. Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине	20	2	18	

15.	Правила киберспортивной дисциплины	2	2		взаимоконтроль
16.	Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине	4		4	взаимоконтроль
17.	Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине	2		2	взаимоконтроль
18.	Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине	4		4	взаимоконтроль
19-20	Работа за компьютером, игровая практика, соревнования по киберспортивной дисциплине	8		8	взаимоконтроль
	Раздел 5. Отработка командных стратегий и тактических приёмов	28		28	
21.	Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде	12		12	взаимоконтроль
22.	Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах	4		4	взаимоконтроль
23.	Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине	4		4	взаимоконтроль
24.	Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде	4		4	взаимоконтроль
25.	Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде	4		4	взаимоконтроль
	Раздел 6. Практика	16	8	8	

	игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату				
26.	Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату	4	4		взаимоконтроль
27.	Изучение предполагаемых противников по чемпионату	4	4		взаимоконтроль
28.	Отработка командных стратегий и тактических приемов	4		4	взаимоконтроль
29.	Подготовка стратегий под конкретных противников	4		4	взаимоконтроль
	Раздел 7. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине	24		24	
30-32	Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов	12		12	взаимоконтроль
33-35	Просмотр и обсуждение матчей оппонентов	12		12	взаимоконтроль
	Раздел 8. Воспитательно-досуговая деятельность	16		16	
36-38	Игра в DOTA-2	16		16	взаимоконтроль
	ИТОГО	144	30	114	

1.4.2 Содержание программы

Раздел 1. Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером (4 часа)

Теория: 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. Безопасность финансовых расчётов в Интернете.

Раздел 2. Прочие киберспортивные дисциплины (24 часов)

Теория: Общая информация: симуляторы, соревновательные головоломки, коллекционные карточные игры (Hearthstone), сюжетные игры (Assassin's Creed, DragonAge, «Ведьмак», TombRaider, WatchDogs), и далее (по выбору педагога-тренера). Их особенности и направления.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

Раздел 3. Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины (12 часов)

Теория: На этом занятии учащиеся определяют с дисциплиной, которой они будут заниматься следующие 6 месяцев. Возможно изменение составов групп в соответствии с выбранными учащимися дисциплинами и их психологическими особенностями.

Практика: Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины.

Раздел 4. Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине(20 часов)

Теория: 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.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

Раздел 5. Отработка командных стратегий и тактических приёмов(20 часов)

Теория: 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

Практика: Работа за компьютером, игровая практика, работа за компьютером, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

Раздел 6. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату(16 часа)

Теория: Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату, изучение предполагаемых противников по чемпионату. Отработка командных стратегий и тактических приемов. Подготовка стратегий под конкретных противников.

Практика: Работа за компьютером, командная игровая практика,

Раздел 7. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине(24 часов)

Практика: Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов.

Раздел 8. «Воспитательно-досуговая деятельность»

Практика : игра в ДОТА 2 ,в каникулярное время (32 часа)

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

№	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Общая информация: коллекционные карточные игры (Hearthstone), их особенности и направления	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
2			14:45-16:25	Практическое занятие	2			
3			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Общая информация: сюжетные игры (Assassin'sCreed, DragonAge, «Ведьмак», TombRaider, WatchDogs), их особенности и направления	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
4			14:45-16:25	Практическое занятие	2			

5			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Работа за компьютером, игровая практика прочих киберспортивных дисциплин	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
6			14:45-16:25	Практическое занятие	2			
7			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Работа за компьютером, игровая практика прочих киберспортивных дисциплин	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
8			14:45-16:25	Практическое занятие	2			
9			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины		взаимоконтроль
10			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Формирование состава группы в соответствии с выбранной учащимися дисциплины и её психологическими особенностями	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
11			14:45-16:25	Практическое занятие	2			
12			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Формирование состава группы в соответствии с выбранной учащимися дисциплины и её психологическими особенностями	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
13			14:45-16:25	Практическое занятие	2			
14			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Психологическое тестирование, направленное на	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль

15			14:45-16:25	Практическое занятие	2	выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины		
16			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины	МОУ Озерская СШ	взаимокон троль
17			14:45-16:25	Практическое занятие	2			
18			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины	МОУ Озерская СШ	взаимокон троль
19			14:45-16:25	Практическое занятие	2			

20			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Правила киберспортивной дисциплины	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
21			14:45-16:25	Практическое занятие	2			
22			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
23			14:45-16:25	Практическое занятие	2			
24			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
25			14:45-16:25	Практическое занятие	2			
26			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
27			14:45-16:25	Практическое занятие	2			
28			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Работа за компьютером, игровая практика, соревнования по киберспортивной дисциплине	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
29			14:45-16:25	Практическое занятие	2			
30			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Работа за компьютером, игровая практика, соревнования по киберспортивной дисциплине	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
31			14:45-16:25	Практическое занятие	2			
32			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
33			14:45-16:25	Практическое занятие	2			
34			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
35			14:45-16:25	Практическое занятие	2			

36			14:45-16:25	Практическое занятие	2	моментах		
37			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
38			14:45-16:25	Практическое занятие	2			
39			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
40			14:45-16:25	Практическое занятие	2			
41			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
42			14:45-16:25	Практическое занятие	2			
43			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Изучение предполагаемых противников по чемпионату	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
44			14:45-16:25	Практическое занятие	2			
45			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Изучение предполагаемых противников по чемпионату	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
47			14:45-16:25	Практическое занятие	2			
48			14:45-16:25	Практическое занятие		Отработка командных стратегий и тактических приемов	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
49			14:45-16:25	Практическое занятие	2			
50			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Подготовка стратегий под конкретных противников	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
51			14:45-16:25	Практическое занятие	2			

52			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
53		14:45-16:25	Практическое занятие	2				
54		14:45-16:25	Практическое занятие	2				
55			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
56		14:45-16:25	Практическое занятие	2				
57		14:45-16:25	Практическое занятие	2				
58			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Просмотр и обсуждение матчей оппонентов	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
59		14:45-16:25	Практическое занятие	2				
60		14:45-16:25	Практическое занятие	2				
61			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Просмотр и обсуждение матчей оппонентов	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
62		14:45-16:25	Практическое занятие	2				
63			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Просмотр и обсуждение	МОУ Озерская	взаимоконтроль

64			14:45-16:25	Практическое занятие	2	матчей оппонентов	СШ	
65			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Просмотр и обсуждение матчей оппонентов	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
66			14:45-16:25	Практическое занятие	2			
67			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Просмотр и обсуждение матчей оппонентов	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
68			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Просмотр и обсуждение матчей оппонентов	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
69			14:45-16:25	Практическое занятие	2			
70			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль
71			14:45-16:25	Практическое занятие	2			
72			14:45-16:25	Практическое занятие	2	Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов	МОУ Озерская СШ	взаимоконтроль

2.2 Условия реализации программы

1. Высокопроизводительный персональный компьютер Hi-End класса, эргономичное рабочее место и широкополосный доступ в Интернет.
2. Подборка научных и научно-популярных фильмов.

Реализация поставленных цели и задач реализуется через: систему коллективной деятельности, бесед, игр и тренингов, неформальных способов взаимодействия, что способствует формированию гуманистических отношений среди всех членов данного коллектива, созданию атмосферы эмоционального сопереживания; организацию специальных тренингов на сплочённость, умение работать в команде, умению грамотно и безопасно действовать в сети интернет.

В основные формы работы были включены элементы тренинга. Тренинг дает знания, полученные в действии. Введение элементов тренинга позволяют создать на занятиях атмосферу доброжелательности, искренности, безопасности, погружение в ситуации выбора и способствуют раскрытию личностных особенностей обучающихся.

Использование занятий по развитию личностных качеств в виде игры, как формы работы с детьми, предоставляет большие возможности достигнуть результата. В программе используются:

игры (диагностические, учебные, развивающие, коррекционные) – занимают небольшое время, и в большинстве случаев используются как средство организации отдыха, переключения с одного вида деятельности на другой, снятия напряжения, решения конкретной воспитательной или психологической задачи;

компьютерные игры – это цель реализации программы.

2.3 Формы аттестации

С целью установления соответствия результатов освоения данной программы заявленным целям и планируемым результатам проводятся промежуточная и итоговая аттестация. Промежуточная аттестация проходит в конце первого полугодия в форме тестирования, итоговая – в конце учебного года.

Для полноценной реализации данной программы используются следующие формы контроля:

вводный - осуществляется посредством наблюдения за деятельностью учащегося в процессе занятий и собеседования с ним;

текущий - контрольные задания в форме решения шахматных задач;

итоговый - участие в соревнованиях школьного и муниципального уровня.

Контроль эффективности реализации программы учебного занятия осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания могут проводиться в торжественной соревновательной обстановке.

2.4 Оценочные материалы

Средством обратной связи, помогающим корректировать реализацию образовательной программы, служит диагностический мониторинг. Диагностический материал собирается и копится непрерывно на всех стадиях реализации программы. Психологическая диагностика воспитанников проводится в виде тестов, тренингов, игр, анкет. В течение года в программу включены упражнения на развитие памяти, мышления и внимания. Отслеживается результативность в достижениях воспитанников объединения. Результативность выполнения учащимися образовательной программы оформляется в таблицы. (Приложения 1-4)

2.5 Методические материалы

При составлении учебно-тематического плана педагог должен исходить из своей педагогической и физкультурно-спортивной квалификации, необходимо учитывать следующие факторы: объем учебного материала, цикличность по сезонам, последовательное усложнение материала.

В соответствии с возрастными особенностями учащихся используются разнообразные формы организации занятий и методы обучения. На

занятиях используется групповая и индивидуальная работа под руководством педагога, что требует от учащихся общения друг с другом и педагогом. При проведении занятий большую роль играет использование дидактических материалов, наглядных пособий, презентаций, учебных фильмов.

На начальном этапе применяются игровой, наглядный и репродуктивный методы.

2.6 Мероприятия воспитательной деятельности

Организация взаимодействия с родителями.

Взаимодействие образовательной организации и семьи всегда была и остается в центре внимания. Современный педагог, обучающий и воспитывающий, наряду с родителями, становится очень значимым взрослым для ребенка, поэтому от его умения взаимодействовать с семьей учащегося во многом зависит эффективность формирования личности ученика.

Задачи, реализуемые в процессе сотрудничества с родителями:

- ознакомление родителей с содержанием и методикой учебно-воспитательного процесса, организуемого педагогами;
- психолого-педагогическое просвещение родителей;
- вовлечение родителей в совместную с детьми деятельность;
- корректировка воспитания в семьях отдельных учащихся.

Формы работы:

- индивидуальные беседы;

- консультации;
- родительское собрание;
- круглый стол;
- мастер-классы.

Мероприятия по профилактике правонарушений

Включение мероприятий по профилактике правонарушений в рамках воспитательно-досуговой деятельности предусматривает создание условий для проявления обучающимися нравственных и правовых знаний, умений, развитие потребности в совершении нравственно оправданных поступков, формирование у обучающихся потребности в здоровом образе жизни путем воспитания умения противостоять вредным привычкам.

Основные формы работы:

- Беседа,
- Акции;
- Спортивные мероприятия;
- Тренинги;
- Игра.

Примерная тематика мероприятий:

- Что вы знаете друг о друге.
- Кто твой друг.
- Мы за ЗОЖ.

- Я выбираю спорт!

- Путь к успеху и др.

Мероприятия, направленные на профориентацию и профессиональное самоопределение обучающихся. Основательно вопросы выбора профессии интересуют старшего подростка (14-16 лет), когда он задумывается о личностном смысле в профессиональном труде, выборе специальности, учебного заведения, в котором он будет её осваивать. Но база к профессиональному самоопределению должна закладываться на стадии конкретно наглядных представлений о мире профессий задолго до подросткового возраста. Современное понимание профориентационной работы заключается в ее нацеленности не на выбор конкретной профессии каждым учеником, а на формирование неких универсальных качеств у учащихся, позволяющих осуществлять сознательный, самостоятельный профессиональный выбор, быть ответственными за свой выбор, быть профессионально мобильными.

Данная программа способствует оказанию профориентационной поддержки обучающимся в процессе самоопределения и выбора сферы будущей профессиональной деятельности через:

- организацию фрагментов занятий по теме «Мир профессий»
- изучение профессиональных намерений и планов обучающихся,
- исследование готовности обучающихся к выбору профессии,
- изучение личностных особенностей и способностей обучающихся.

Примерная тематика мероприятий:

- Проект «Мир профессий»

- Беседа «Все работы хороши»
- Экскурсии на местные предприятия.
- Конкурс рисунков «Моя будущая профессия»
- Мини-конференция «Профессии моей семьи»
- Встречи с людьми разных профессий и др.

Профориентационная работа проводится с целью подготовки обучающихся к осознанному выбору профессии при согласовании их личных интересов и потребностей с изменениями, происходящими на рынке труда. Вышеперечисленные формы работы реализуются как один из этапов учебного занятия, так и во внеучебной деятельности в рамках каникулярной занятости.

2.7 Список литературы

для педагога:

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.

для обучающихся и родителей:

1. Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, 7 мая 2013 года, <http://ru.dota2.com/2013/05/представляем-интерактивный-компедию/>, (дата обращения 18.06.2018).
2. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, 12 декабря 2013 года, <http://www.team-empire.org/news/1594/>, (дата обращения 18.06.2018).
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/> (дата обращения 18.06.2018).
4. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 18.06.2018)
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 (дата обращения 18.06.2018)
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> (дата обращения 18.06.2018)

Приложение 1

Педагогическое тестирование для определения уровня подготовки у обучающихся.

- «Нажми кнопку» обучающийся присаживается в кресло, перед ним находится лампочка, и кнопка. Как только загорается лампочка,

задача обучающегося сразу после этого, как можно быстрее нажать на кнопку. В этот момент, включается секундомер, и считается время с момента загорания лампочки до нажатия кнопки испытуемым, с точностью до десятых.

- «Поиск цифр за 1 мин». В данном тесте обучающимся выполняется поиск цифр из представленного числового ряда, сумма которых равняется числу 10. Это необходимо выполнить в течение одной минуты. По истечению данного времени - определяется количество найденных значений.

- «Частота нажатия мыши». Обучающийся присаживается в кресло, перед ним находится компьютерная мышь. По команде педагога, обучающийся начинает выполнять нажатия пальцами рук, на клавиши мыши. В это время на секундомере засекается одна минута времени. По истечению одной минуты, фиксируется количество нажатий на кнопки мыши.

- «Соблюдение ротации во время игры»- обучающемуся предлагается выполнить за компьютером определенный алгоритм действий (пройти игровой уровень), который должен закончиться победой. На выполнение данного теста даётся десять попыток. После выполнения теста, фиксируется количество успешных попыток.

Результаты тестирования обучающегося

Тесты	Тестирования		
	Первоначальное	Промежуточное	Итоговое
Текст «Нажми кнопку»,			
Поиск цифр за 1 мин. Кол-во раз.			
Частота нажатия мыши за 1 минуту. Кол-во раз.			
Соблюдение ротации во время игры. Кол-во раз из 10 попыток			

Текст «Нажми кнопку»,

- значение до «0,6 сек» - высокий уровень
- значение от 0,6 до 0,8 - средний уровень
- значение от 0,8 и больше - низкий

уровень Поиск цифр за 1 мин. Кол-во раз.

- значение 24 раза и более - высокий уровень
- значение от 20 до 24 - средний уровень
- значение менее 20 - низкий уровень

Частота нажатия мыши за 1 минуту. Кол-во раз.

- значение 190 раз и более - высокий уровень
- значение от 170 до 190 - средний уровень
- значение менее 170 - низкий уровень

Соблюдение ротации во время игры. Кол-во раз из 10 попыток

- значение 7,8 побед и более - высокий уровень
- значение 5,6 побед - средний уровень
- значение менее 5 побед - низкий уровень

Приложение 2

Карты в соревновательном режиме Counter Strike

Напиши над каждой картой правильное название карты:

De_dust2. Наиболее популярная карта еще со времен самых первых версий Counter Strike. Основное действие происходит на ближнем востоке. Предусмотрено две точки закладки.

De_train. Карта, где основное действие происходит в России, на железнодорожных путях. Вся карта буквально построена на поездах: здесь

на них можно устанавливать бомбу, прятаться, использовать в своих целях как только захочется.

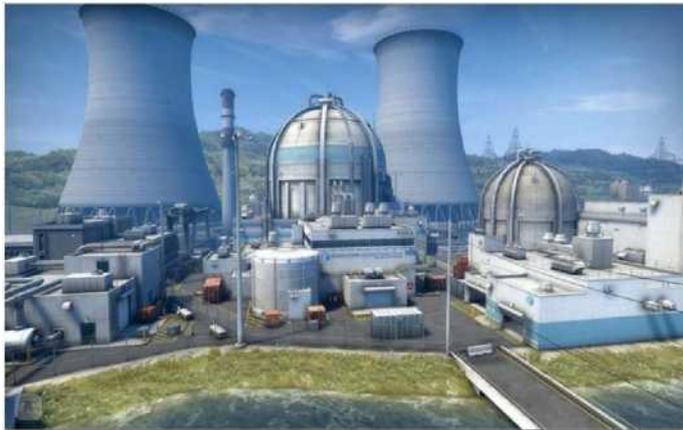
De_inferno. Также одна из самых популярных карт, которая отправит пользователя в Италию. Есть две точки закладки и доступно множество интересных локаций в целом. Как и на всех картах соревновательного режима, есть 2 точки для установки бомбы. **Vertigo.** Сейчас она занимает место de_cache. На этой карте действие будет происходить на стройке многоэтажного комплекса офисов. Карту больше ненавидят, нежели, чем любят. Она не очень сбалансирована, имеет множество недочетов, ошибок.

De_mirage. Самая популярная карта после de_dust2. Она идеально сбалансирована, имеет две точки закладки, огромное множество локаций. Сейчас же она также находится в доработке. В соревновательном режиме она присутствует во второстепенном смысле. У профессионалов нет возможности играть на ней. **De_overpass.** Достаточно мрачная и большая карта, где есть множество туннелей, длинная улица, подземка и даже специальный парк с развлечениями. Все это — причины, по которым de_overpass так любят.

De_cobblestone. Одна из самых старых и интересных карт в игре. Действие происходит в огромном замке, где пользователь способен воевать, устанавливая и минирова бомбу. Карта поделена на две равномерные части, каждая из которых принадлежит той или иной команде.

De_nuke. Очень несбалансированная карта, на которой также нужно устанавливать бомбу. Есть две точки закладки, где одна находится на верхнем этаже небольшого ангара. Вторая же находится в самом низу, можно сказать, что в подвале ангара.







Приложение 3

Игры, развивающие внимание

При составлении подборки игр использовались материалы из сборника Гельфана Е.М. «От игры к самовоспитанию».

Тренировка внимания

Для того чтобы с самого начала сосредоточить внимание ребят, ведущий становится напротив среднего ряда и предупреждает, что будет писать короткие слова в воздухе по одной букве сверху вниз, а учащиеся должны их прочесть. Пишет он печатными буквами, медленно водит пальцем в воздухе, так как ребятам приходится читать справа налево, как в зеркале.

Можно писать, скажем, такие слова: мир, атом, море, лодка и т. п., после каждого слова спрашивая кого-либо то из одной, то из другой команды, что было написано. Одновременно помощник ведущего подсчитывает очки, полученные командами.

После того как учащиеся прочтут 5 - 6 слов, ведущий задает вопросы: кого вы считаете самыми внимательными в вашей команде? Для чего нужно внимание на улице, во время приготовления уроков, во время игры и т. п.? Можете ли привести пример, когда совершенно не нужно быть внимательным?

Учитель очень кратко (1 - 2 минуты) рассказывает о произвольном и непроизвольном внимании.

1. Внимательный все разыщет и в темноте

Доска делится вертикальными линиями на три равные части. Трём учащимся, по одному человеку от каждой команды, завязывают глаза. Они должны, встав со своей парты, подойти к месту, отведенному для каждого из них на

доске, отыскать мел и написать предложение из трех слов, продиктованное ведущим, затем положить мел, вернуться к своей парте, вновь подойти к доске и, взяв тряпку, стереть с доски свое предложение. После этого снова вернуться на место.

За все сделанное тот, кто ни на что не наткнулся, ровно написал на доске и начисто все стер, получает 7 очков.

За каждый промах у него вычитывается очко.

После проведения игр ведущий подсчитывает, сколько очков получила каждая команда, и поздравляет победителей.

Он говорит, что будут проведены еще четыре таких же «часа», и советует каждому в повседневной жизни упражнять свое внимание.

Игры с завязанными глазами

Вот, примерно, что должен сказать ведущий: «Сегодня все игры мы будем проводить с завязанными глазами.

Вы сейчас должны будете кое-что сделать с закрытыми глазами. Проследите, как будут действовать ваши руки, как изменятся ваше внимание, осязание, слух, и расскажите нам об этом.

Итак, все зажмурьтесь (держите глаза плотно закрытыми, иначе вы ничего не почувствуете) и достаньте из сумок учебник русского языка (или географии, истории) и покажите его нам. А сейчас с зажмуренными глазами достаньте ручку и опять очень внимательно проследите, как вы это делаете.

Ну, кто хочет рассказать, что он почувствовал, заметил нового, необычного, когда действовал с закрытыми глазами?»

Рассказывают 3 - 4 учащихся. Ведущий обобщает их высказывания и говорит: «У того, кто делает что-либо с закрытыми глазами, все органы «настораживаются»: напрягается внимание (он старается представить себе подробности окружающих его предметов), обостряется слух, осязание; человек начинает ощущать материал, из которого сделана каждая вещь; движения его становятся осторожными и рассчитанными».

На эту беседу не должно уйти больше 10 - 12 минут. Затем приступают к играм.

1. Кто быстрее соберет?

Ведущий раскладывает пять разных предметов на подоконнике, учительском столе, партах. Кому-либо из первой команды завязывают глаза, и он должен с максимальной быстротой (но не дольше чем за одну минуту) собрать все эти предметы в том порядке, который указывает ему ведущий.

Ведущий меняет расположение тех же предметов, и их должны собрать по очереди игроки из второй и третьей команд.

Тот, кто собрал быстрее всех, считается победителем (скорость определяется по часам с секундной стрелкой).

2. Кто лучше нарисует?

Перед каждым из ребят листок бумаги и карандаш.

Ведущий предлагает всем зажмуриться и с закрытыми глазами нарисовать домик с двумя окнами и одной дверью, изгородью и двумя деревьями по обеим сторонам домика в указанной последовательности.

Он начинает диктовать: «Нарисуйте трубу, окно слева, дверь, дерево с правой стороны, крышу...» и т. д.

Затем предлагает всем открыть глаза и посмотреть, что у них получилось.

«А сейчас трое из вас будут рисовать на классной доске».

Доска делится вертикальными линиями на три части. Каждая команда выделяет одного учащегося, которого она считает самым внимательным. Все трое становятся напротив своей части доски, и им завязывают глаза.

Ведущий предлагает им нарисовать мелом голову человека. Он диктует:

«Нарисуйте рот, волосы, левый глаз, подбородок, правое ухо...» и т. д. 12

Устойчивость, сосредоточенность внимания

Ведущий может провести этот «час» следующим образом.

Он ставит перед ребятами на видном месте три каких-либо предмета и говорит: «Немногие из нас умеют даже в течение короткого времени остановить свое внимание на чем-либо одном. Внимание наше часто отвлекается.

Вот перед вами три предмета. Даю вам 2 минуты на рассмотрение предмета, стоящего посередине. Затем вы должны будете подробно его

описать. Кто сумеет это сделать лучше всех, получит для своей команды 5 очков. Заметьте также, сколько раз вы будете отвлекаться от этого предмета. Итак, вам даются 2 минуты, рассматривайте только предмет, стоящий посередине».

Через 2 минуты одного-двух учащихся опрашивают, и они рассказывают, сколько раз отвлекались от того, что должны были делать. Предмет, стоящий посередине, убирается, и трое ребят (то один, то другой) описывают те его детали, которые им удалось заметить.

Ведущий продолжает: «Вы, конечно, знаете, что успех дела во многом зависит от того, насколько вы сумеете сосредоточить на нем свое внимание.

Ну, посмотрим, как мы с этим справимся в играх».

1. Напряженное внимание

Ведущий подвешивает самодельный маятник (грузик на нити) и приводит его в движение на 1 минуту.

Одновременно он показывает за маятником одну за другой 3 крупные репродукции картин, и диктует 2 коротких предложения.

Его помощник следит, чтобы маятник не остановился, и про себя подсчитывает количество качаний.

Все должны на своих листках написать эти предложения и подсчитать число качаний маятника.

Ведущий у четырех человек из каждой команды спрашивает, сколько они насчитали качаний маятника. За точный ответ начисляется по три очка.

Затем вновь зачитываются предложения, которые все сверяют с написанными. Те, у кого правильно, поднимают руки, и каждому из них начисляется по два очка.

После этого один игрок из каждой команды рассказывает содержание показанных репродукций.

2. Что к чему?

Ведущий, а затем два его помощника вслух читают написанные на отдельных карточках 3 четверостишия: сначала каждый из них прочитывает только первую строчку своего стихотворения, затем только вторую, затем третью и,

наконец, четвертую.

Конечно, при таком чтении сразу уловить содержание каждого стихотворения в отдельности нелегко. Можно повторить чтение.

После этого кто-либо из первой команды пересказывает содержание одного стихотворения, из второй - содержание другого, из третьей - содержание третьего. Подобрать такие стихотворения нетрудно, но нужно, чтобы они были сюжетного характера. Вот примерно такие:

Мы за деревней в реке очутились,
Тут мои зайчики точно сбесились.
Смотрят, на задние лапки встают,
Лодку качают, грести не дают.

(Н. Некрасов)

Лампа горит... занимается папа,
Толстую книжку достал он из шкапа.
Он исписал и блокнот, и тетрадь,
Должен он завтра экзамен сдавать.

(А. Барто)

Телефон у нас висит,
Телефон у нас звенит.
Я на цыпочки встаю,
Телефон не достаю.

(А. Барто)

3. Математика и русский одновременно

На доске пишется несложный, вполне доступный для каждого арифметический пример, который можно решить минут за пять. Ребята переписывают его на свои листки и приступают к решению.

В это же самое время ведущий читает вслух совершенно неизвестный ребятам небольшой рассказ в течение 5 - 6 минут. Ребята должны в установленный срок правильно решить пример и сдать решение помощнику

ведущего. Ведущий проверяет его у себя дома.

Затем ведущий вызывает по одному из каждой команды - первый должен рассказать начало, второй - середину и третий - конец рассказа.

4. Сосчитай правильно

Ведущий заранее вырезает из бумаги геометрические фигуры: прямоугольники, квадраты, треугольники и круги - по 5 - 6 штук.

Он берет произвольное количество каждой из фигур и, не придерживаясь никакого порядка, медленно, по одной показывает их играющим и складывает в одну стопку. После этого он спрашивает кого-либо из каждой команды, сколько он насчитал прямоугольников, треугольников, кругов.

То же самое, но с другим количеством фигур он повторяет еще один раз, опрашивая других, и на этом игра заканчивается.

5. Не теряй ориентировки

Ведущий выбирает какое-либо хорошо всем знакомое место, скажем, возле школы, клуба, но такое, по которому нет движения транспорта.

Ребята, как и в классе, разбиты на 3 команды. Игрок из первой команды завязывает глаза игроку из второй и водит его не спеша (и не заставляя поворачиваться вокруг себя) по этому месту в течение 1 минуты.

Одновременно то же самое делает игрок из второй команды с «противником» из третьей, а игрок из третьей команды - с «противником» из первой.

Все три пары одновременно начинают и кончают ходить, но игроки с завязанными глазами по истечении минуты ставятся лицом в разные стороны.

Не развязывая им глаза, ведущий спрашивает каждого, какие здания и предметы по его предположению находятся прямо перед ним, и просит указать рукой, в каком направлении находится школа, клуб. При желании эту игру можно повторить.

6. Ловить или не ловить?

Ребята, разбившись на три команды, выстраиваются в виде треугольника лицом друг к другу. (Игроки каждой команды занимают одну из сторон треугольника на расстоянии 2 метров друг от друга.)

У играющих два небольших мячика, которыми они перебрасываются, - светлый и темный.

Светлый мячик нужно ловить всегда, а темный только тогда, когда его бросают молча. Если же бросающий темный мяч одновременно говорит: «Лови», - его ловить нельзя. Поймавший его выбывает из игры.

В середине треугольника находится ведущий, который берет и бросает мяч, если он попадает внутрь треугольника.

И ведущий, и каждый играющий бросают мяч в сторону любой команды, и любой игрок этой команды может его ловить. Если мяч не пойман, ведущий говорит, кому выйти из игры.

Если мяч упал на землю, он принадлежит той команде, возле которой упал.

Игра заканчивается, когда из какой-либо команды выбудут все игроки. Победительницей считается команда, у которой по окончании игры осталось больше игроков.

Игры, развивающие наблюдательность

1. Нужно заметить

Ведущий: «Ребята, вот вы сейчас смотрите на меня, на товарищей, на окружающие предметы, слушаете меня. А что если бы у нас у всех совсем не было зрения, слуха, да к тому же и других органов чувств - ни осязания, ни вкуса, ни обоняния? Попробуйте себе это представить (пауза).

Чувствовали бы мы окружающий мир? Да мы бы и не жили!

А как вы думаете, много ли мы получаем зрительных, слуховых и других впечатлений? Ученые высчитали, что их в течение дня мы можем получить десятки, даже сотни тысяч.

Впечатлений так много, что нужно уметь выбирать из них только те, которые нам действительно нужны, полезны.

Кто этого не умеет делать, у тех и глаза, и мысли скачут с предмета на предмет, они рассеяны.

Тот, кто хочет что-либо видеть ясно, отчетливо, должен ставить перед собой совершенно определенные цели.

Вот перед нами много раз виденные предметы, и взгляд ваш без интереса

скользит по ним. А сейчас я заставлю ваши глаза стать острыми, быстрыми, ищущими. Найдите-ка вокруг себя возможно больше предметов зеленого цвета. Через 15 секунд вы должны будете их перечислить.

А теперь найдите все то, что имеет круглую форму.

Теперь перечислите предметы, величина которых не больше 10 сантиметров.

Но часто требуется разглядеть и запомнить то, что возникает перед вами совершенно неожиданно. В этом проявляется способность быть наблюдательным. Проверим, обладаем ли мы такой способностью».

2. Что изменилось?

Перед тем как начать игру, ведущий кладет в соседнюю комнату или коридор ряд самых разнообразных вещей: книгу, газету, карандаш, портфель, кепку, платок, пиджак, пальто и т. п. - и говорит играющим, что они могут с помощью этих вещей изменить свой внешний вид.

Кто-либо из первой команды два раза проходит перед ребятами, чтобы они к нему присмотрелись, затем выходит за дверь и возможно быстрее меняет что-либо в своем внешнем виде: надевает кепку, берет в руку книгу, карандаш, приглаживает или взъерошивает волосы, меняет походку, держит по-иному руки, сутулится и т. п.

Он проходит перед всеми раза три и удаляется за дверь, не закрывая ее за собой.

Тогда ребята из второй и третьей команд говорят, какие они увидели изменения, и ведущий начисляет им за это очки, а тот, за кем они наблюдали, говорит, чего они не заметили. Затем то же самое проделывают игроки второй и третьей команд.

3. Чьи списки длиннее

Играющие делятся на команды.

У каждого должен быть листок бумаги, карандаш и книжка, на которую можно положить бумагу, чтобы писать.

Все собираются в помещении. В течение 10 - 15 минут они должны записать возможно больше предметов, которые видят перед собой, но отдельно - все

предметы одного какого-либо цвета; затем такие, которые имеют одинаковую форму (круглые, прямоугольные); предметы, названия которых начинаются с определенной буквы; предметы, сделанные из одного материала.

Вот примерно задание, которое дает ведущий:

Составить списки предметов:

- 1) красного цвета;
- 2) круглых;
- 3) названия которых начинаются с буквы «и»;
- 4) деревянных.

Через определенное время все убирают карандаши и тот, у кого самый длинный список предметов одного цвета, читает его; затем читает тот, кто отыскал больше всего предметов одной и той же формы, и т. д.

За каждый самый длинный список играющим начисляются очки. Ребята могут перейти на новое место и продолжать игру.

Игры, помогающие развить наблюдательность 1. Из кума - вола

Ведущий: «Можно ли сома превратить в вола? Оказывается - можно.

Смотрите - постепенно меняя по одной букве, мы получаем новое слово:

Сом

Дом

Дол

Вол

Этот столбик пишется на доске.

Ребятам розданы листки бумаги, на которых каждый пробует «лук» переделать в «рака», «муку» - в «реку», из «сада» получить «сок», из «пара» - «мир», «ров» переделать в «луг» и «кума» - в «вола».

Слова эти даются не сразу, а одно за другим. Кто первый переделал одно слово в другое, поднимает руку и вызывается к доске, на которой показывает, как он это сделал.

Затем дается другое слово.

Вот как одно слово можно переделать в другое:

лук мука сад пар ров кум

лак рука суд пир рог ком

рак река сук мир лог кол

сок луг вол

2. Хорошо прислушайся

Ведущий приносит в класс занавеску или простыню, в крайнем случае 4 скленные газеты, чтобы они могли закрыть играющего, стоящего во весь рост. Занавеску удобнее повесить в углу комнаты, или же двое играющих должны ее держать.

Один из играющих заходит за занавеску и с помощью каких-либо предметов производит звук: бросив предмет на пол, ударив его или потерев один о другой, разорвав бумагу, сломав картон или палку, побренчав на натянутой струне или нитке и т. п.

Остальные играющие, но не из его команды, должны определить, с помощью каких предметов он произвел звук. Кто указал предмет правильно, получает за это 1 очко. Тогда играющий выходит из-за занавески и на виду у всех производит тот же звук. После этого его сменяет кто-либо из другой команды.

Для того чтобы внести разнообразие в игру, нужно о ней сообщить ребятам за день и тогда они принесут из дому много таких вещей, которые могут оказаться для всех сюрпризом.

Нужно стараться так пронести предмет за занавеску, чтобы никто их не разглядел.

3. Попадать, не глядя

На спортивной площадке проводятся пять параллельных линий на расстоянии двух метров друг от друга. Линии проводят лопатой, заостренной палкой или отмечают редко положенными камешками.

Пространство между 1-й и 2-й параллельными назовем первой зоной, между 2-й и 3-й параллельными - второй, следующее - третьей и последнее -

четвертой зоной.

Ребята становятся перед первой параллельной и, бросая мешочки с песком, камешками или шишки во вторую, третью и четвертую зоны, стараются запомнить, какие для этого они должны прилагать усилия.

Потренировавшись так 1 - 2 минуты, они, зажмурившись, пытаются с закрытыми глазами попасть в ту или иную зону и проверяют себя (открывая глаза) после каждого броска.

После тренировки команды соревнуются в метании с закрытыми глазами. Они выступают не все сразу, а одна команда за другой.

За каждое попадание в определённую ведущим зону команде начисляется очко.

Если игра проходит удачно (много попаданий), можно включить еще одну или две (5-ю и 6-ю) зоны.

4. Что не на месте?

Разделившись на три команды, ребята садятся на земле в круг.

В середине круга положено 10 - 12 разных, не очень мелких, всем видных предметов. Они прикрыты каким-либо материалом или двумя-тремя склеенными газетами.

Газеты снимаются, и все присматриваются к тому, как расположены предметы. Затем предметы загораживаются, например, от первой команды и кто-либо из других команд меняет местами 2 - 3 предмета или только изменяет их положение.

Ведущий убирает газеты и назначает игрока из первой команды, который должен сказать, что изменилось в расположении предметов. За каждый правильный показ начисляется очко. Если же игрок ничего не мог указать, его команда в следующем туре не участвует.

Так последовательно две команды дают задания третьей. Игра заканчивается, когда какая-либо команда наберет условное число очков.

Игры, развивающие быстроту реакции

1. Не мешкай, когда дело ясно

Ведущий: «Вы, наверное, не раз видели (ну, хотя бы в кино), как

физкультурники на состязаниях мгновенно после сигнала начинают бег? Вспомните и представьте себе, как они, словно сжатая пружина, стоят на старте.

А теперь мысленно представьте себе, как вы проснулись. Вставать нужно, но вам не хочется. Вы тянетесь, переворачиваетесь с боку на бок, громко зеваете. Вот вам надо приступить к выполнению уроков, а вы всячески оттягиваете этот момент.

Нужно приучать себя сразу приступать к тому, что сделать необходимо.

Ведь часто успех дела зависит от того, сразу ли мы за него взялись. В жизни на каждом шагу перед нами встает необходимость сразу приступать к делу.

Сейчас мы проведем игры, которые потребуют от нас умения быстро соображать и сразу действовать».

2. Как будто не видим

Играющие разбиты на 3 команды.

Из каждой команды выходят по двое-четверо и становятся в одну шеренгу. Против них становится ведущий.

Они остаются с открытыми глазами, но хорошо помнят, что «не видят» ни одного движения ведущего.

Когда ведущий поднимает руки вверх, играющие ему не должны подражать (ведь они «не видят»), а если он одновременно говорит: «Руки вверх», - они выполняют его команду, как и все другие словесные команды.

Ведущий то производит движения, то отдает команды или делает одновременно и то и другое в быстром темпе. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

Игра продолжается минуты 3-4 (по уговору). Тем, кто ни разу не ошибся, начисляются очки.

Затем из всех команд выходят другие ребята.

Можно модифицировать эту игру, когда играющие как бы «не слышат» команд ведущего, а только видят его движения. Ведущий то производит движения, то отдает команды, то делает и то и другое одновременно.

Играющие должны твердо помнить, что они «не слышат», а только повторяют за ведущим его движения. Кто ошибется - выбывает из игры.

Наиболее «стойким», которые ни разу за 3 - 4 минуты не ошиблись, начисляется по очку.

После этого их сменяют другие игроки и игра продолжается.

3. Будь начеку и действуй мгновенно

Ведущий: «Космонавт Герман Титов говорит: «У летчика-истребителя в ходе повседневных тренировок и полетов вырабатывается своеобразный автоматизм, в котором мышление сливается с действием, такой автоматизм, когда трудно установить, что происходит ранее - действие или суждение».

Сейчас мы проведем несколько таких игр, которые заставят вас мгновенно принимать решения и сразу приступать к действию.

Что дает каждая игра в отдельности?

Игра «Полная неподвижность» учит хорошо владеть собой: когда тебя начинают догонять, нужно вмиг остановиться и сохранять неподвижность, даже глаза должны застыть на месте.

Игры «Запрещенное движение» и «Остановись сразу» приучают быть все время начеку, не поддаваться внушению (или инерции) и сразу удерживаться от запрещенного движения.

Игра «Меткий бросок» - тоже заставляет быть начеку: по внезапному сигналу нужно мгновенно прицелиться и без промедления точнейшим образом рассчитать свои движения».

Говоря о том, что дают эти игры, ведущий, конечно, должен найти свои, доступные детям слова.

4. Полная неподвижность

Ведущий: «Умеете ли вы стоять совершенно неподвижно, на некоторое время даже задержать дыхание и уж, конечно, не улыбаться? Для участия в этой игре нужно уметь это делать».

Играющих должно быть не больше 20 человек (если их больше, играют отдельными группами).

Ребята разбиваются на две команды. Одной из команд (для отличия)

надевают на левую руку какую-либо повязку.

Играют в салки (пятнашки). Водящий - салка - должен догнать кого-нибудь из команды противника и осалить (дотронуться до него рукой), тогда тот становится салкой.

Если убегающий успеет вовремя остановиться и стать совершенно неподвижным, салка его не может осалить.

Ведущий внимательно следит за тем, сколько раз в той или другой команде преследуемые сумели стать неподвижными. За каждый раз он начисляет этим командам одно очко. Игра продолжается минут 6 - 8.

5. Запрещенное движение

Играющие делятся на три команды и становятся в один большой полукруг - сначала первая, затем вторая и, наконец, третья команда.

Ведущий становится в центр полукруга и делает разные физкультурные упражнения, а играющие повторяют их. Затем ведущий показывает движение, которое никто не должен повторять.

Продолжая делать упражнения, он несколько раз неожиданно среди других проделывает запрещенное движение; кто по ошибке повторит его, выбывает из игры. Когда число играющих уменьшится раз в три, производится подсчет и каждой команде начисляется столько очков, сколько ее членов осталось в игре.

Можно усложнить игру, уговорившись о двух запрещенных движениях.

6. Остановись сразу

Играющие выстраиваются в одну шеренгу - сначала первая, затем вторая и, наконец, третья команды. Перед ними становится ведущий, и под его счет они маршируют на месте.

Ведущий часто и неожиданно прерывает счет, и тогда нельзя сделать ни одного лишнего шага; правда, если кто-либо поднял ногу для лишнего шага, то это в расчет не принимается, но если он опустил ее на землю, то должен сразу выйти из шеренги. Вскоре в шеренге останутся только самые внимательные. К подведению итогов следует приступить тогда, когда две трети ребят уже выйдут из игры.

Каждой команде начислить столько очков, сколько играющих в ней осталось.

7. Меткий бросок

Ребята разбиваются на команды по 8 - 10 человек. Из каждой команды выделяется счетчик. Для игры нужен шнур длиной 4 метра.

Один конец шнура привязывается к дереву, а другой конец держит в руках ведущий. К середине шнура привязывают металлический предмет (например, банку из-под консервов). Ведущий вращает шнур.

На расстоянии 3 метров от мишени, спиной к ведущему, за начерченной на земле прямой, стоят ребята с запасом небольших камешков в руке. Все играющие рассчитаны по порядку номеров.

Ведущий выкрикивает то один, то другой номер, и в этот момент вызванный должен попасть во вращающийся предмет.

Счетчик записывает число попаданий каждого и называет победителя.

После этого из каждой команды выделяются по два наиболее метких игрока и соревнуются между собой.

Приложение 4

Список онлайн-курсов для киберспортсменов:

1. https://skillbox.ru/7utm_source=advcake&utm_medium=cpa&utm_campaign=affiliate&utm_content=71927d7b&utm_term=bba0e066c1bff79b0e0950d24c03bd90&advcake_params=bba0e066c1bff79b0e0950d24c03bd90&keyword=stkibersport
2. <https://multiversa.ru/>