

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ
Государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования города Москвы
«МОСКОВСКИЙ ЦЕНТР «ПАТРИОТ.СПОРТ»

Отдел сопровождения дополнительного профессионального образования



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор

ГБОУ ДПО МЦПС

М.Р. Кучушев

2020 г.

**Дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)**

Методика проведения занятий по компьютерному спорту
(Киберспорт) в образовательной организации

Разработчики программы:

Акимова Л.В., к.с.н., доцент, старший методист отдела
сопровождения ДПО
Николаичева И.М., к.п.н.
Федоренков С.С., руководитель отдела развития Кибер-
спорта

Москва, 2020 г.

Раздел 1. Характеристика программы

1.1. Цель реализации программы: совершенствование профессиональных компетенций обучающихся в области методики проведения занятий по компьютерному спорту (Киберспорт) в условиях образовательной организации.

Совершенствуемые компетенции

Таблица 1

№ п/п	Компетенция	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
		Бакалавриат
		Код компетенции
1.	Способен осуществлять профессиональную деятельность в соответствии с нормативными правовыми актами в сфере образования и нормами профессиональной этики.	ОПК-1
2.	Способен организовывать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, в том числе, с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов.	ОПК-3

1.2. Планируемые результаты обучения

Таблица 2

№ п/п	Уметь – знать	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
		Бакалавриат
		Код компетенции
1.	<p>Уметь: составлять комплекс физической разминки с учетом особенностей Киберспорта и организации совместной деятельности учащихся</p> <p>Знать: - психофизические предрасположения к занятию Киберспортом; - особенности развития психических и физических способностей, ориентированных на занятия Киберспортом; - стратегию составления комплекса физической разминки, с учетом особенностей Киберспорта и организации совместной деятельности учащихся.</p>	ОПК-3

2.	<p>Уметь: разрабатывать план-конспект учебного занятия по Киберспорту с учетом организации совместной и индивидуальной деятельности обучающихся.</p> <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - нормативно-правовые акты в сфере образования, физической культуры и спорта и основные требования к обеспечению безопасности учебно-тренировочного процесса по Киберспорту; - содержание и жанры игр в Киберспорте; - особенности технической и тактической подготовки спортсменов в Киберспорте; - алгоритм разработки план-конспекта учебного занятия по Киберспорту с учетом организации совместной и индивидуальной деятельности обучающихся. 	<p>ОПК-1 ОПК-3</p>
----	--	------------------------

1.3. Категория обучающихся: уровень образования – ВО, область профессиональной деятельности – физическая культура и спорт в системе общего и дополнительного образования.

1.4. Форма обучения: очная

1.5. Режим занятий: 5 занятий по 4 часа в день.

1.6. Трудоемкость: 20 часов.

Раздел 2. Содержание программы

2.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Виды аудиторных учебных занятий, учебных работ		Форма контроля	Трудоемкость
		Интерактивные лекции	Практические занятия		
1.	Нормативно-правовые акты в сфере образования, физической культуры и спорта. Правовой статус компьютерного спорта (Киберспорт).	1			1

2.	История развития компьютерного спорта (Киберспорт). Содержание и характеристика Киберспорта.	1			1
3.	Основные требования к обеспечению безопасности учебно-тренировочного процесса по Киберспорту.	2			2
4.	Содержание и жанры игр в Киберспорте. Классификация компьютерных дисциплин.		2		2
5.	Специфика технической подготовки киберспортсменов.		2		2
6.	Особенности тактической подготовки спортсменов в Киберспорте. Тактика и стратегия ведения игр.		2		2
7.	Особенности общей и специальной психофизической подготовки в Киберспорте.	2	2	Практическая работа № 1	4
8.	Особенности построения учебного занятия по Киберспорту в условиях образовательной организации.	2	3	Практическая работа № 2	5
9.	Итоговая аттестация		1	Итоговое тестирование Зачёт на основании совокупности выполненных работ и результатов тестирования	1
Итого:		8	12		20

2.2. Учебная программа

Темы	Виды учебных занятий/работ	Содержание
Тема 1. Нормативно-правовые акты в сфере образования, физической культуры и спорта. Правовой статус компьютерного спорта (Киберспорт).	Интерактивная лекция, 1 час	Нормативно-правовые акты в сфере образования, физической культуры и спорта. ФЗ «Об образовании в Российской Федерации». Федеральный Закон «О физической культуре и спорте в РФ». Государственная политика РФ в области образования, физической культуры и спорта. Правовое понятие Киберспорта: дисциплины и соревнования. Правовое регулирование деятельности киберспортивной организации (клуба), профессионального киберспортсмена.
Тема 2. История развития компьютерного спорта (Киберспорт). Содержание и характеристика Киберспорта.	Интерактивная лекция, 1 час	Понятие компьютерного спорта (Киберспорт), содержание и характеристика. Киберспорт как феномен XXI века. История и тенденции развития компьютерного спорта

		(Киберспорт) в Российской Федерации. История становления, современное состояние и перспективы развития.
Тема 3. Основные требования к обеспечению безопасности учебно-тренировочного процесса по Киберспорту.	Интерактивная лекция, 2 часа	Нормативно-правовая база по охране труда. Правила техники безопасности и правила работы с компьютером. Вред здоровью при работе с компьютером и как его избежать. Инструкции по технике безопасности и охране здоровья занимающихся. Травматизм в Киберспорте.
Тема 4. Содержание и жанры игр в Киберспорте. Классификация компьютерных дисциплин.	Практические занятия, 2 часа	Работа в малых группах с последующим обсуждением жанров киберспортивных игр и основных категорий игр в Киберспорте: Боевая арена, Соревновательные головоломки, Стратегии в реальном времени, Технические симуляторы, Спортивные симуляторы, Файтинг.
Тема 5. Специфика технической подготовки киберспортсменов.	Практическое занятие, 2 часа	Освоение и выполнение манипуляций с клавиатурой и мышью, развитие скоростных навыков. Индивидуальная настройка оборудования.
Тема 6. Особенности тактической подготовки спортсменов в Киберспорте. Тактика и стратегия ведения игр.	Практическое занятие, 2 часа	Работа в малых группах с последующим обсуждением и отработкой практических умений и навыков. Работа включает в себя: распределение ролей в команде; отработку командных стратегий и тактических приемов, которые требуют высокой скорости и антиципации в принятии решений; решение игровых задач с виртуальным персонажем; использование программ для голосового общения в команде.
Тема 7. Особенности общей и специальной психофизической подготовки в Киберспорте.	Интерактивная лекция, 2 часа	Психофизические предрасположения к занятию Киберспортом. Особенности развития психических и физических способностей, ориентированных на занятия Киберспортом. Средства и методы общей и специальной физической подготовки в Киберспорте. Физическая разминка и ее роль в подготовке спортсменов. Стратегия составления комплекса физической разминки, с учетом особенностей Киберспорта и организации совместной деятельности учащихся.
	Практическое занятие, 2 часа	Практическая работа №1. Составление комплекса физической разминки с учетом особенностей Киберспорта и организации совместной деятельности учащихся, вклю-

		чая упражнения на развитие мелкой моторики, мышечной скорости и зрительной реакции.
Тема 8. Особенности построения учебного занятия по Киберспорту в условиях образовательной организации.	Интерактивная лекция, 2 часа	Структура занятий, задачи, средства, продолжительность. Формы и методы занятий по компьютерному спорту. Методические решения задач применения игр различного жанра в Киберспорте на основных этапах обучения. Рациональное распределение средств и методов игр в Киберспорте по составным частям занятий: подготовительной, основной, заключительной. Алгоритм разработки план-конспекта учебного занятия по Киберспорту с учетом организации совместной и индивидуальной деятельности обучающихся.
	Практическое занятие, 2 часа	Работа в малых группах по разработке структуры урочного (внеурочного) занятия (на выбор). Структурирование занятия по заданному макету. Групповое обсуждение на тему: «Алгоритм проектирования учебного занятия».
	Практическое занятие, 1 час	Практическая работа № 2. Разработка плана-конспекта учебного занятия по Киберспорту по заданным параметрам в условиях образовательной организации с учетом организации совместной и индивидуальной деятельности обучающихся.
Итоговая аттестация	1 час	Итоговое тестирование. Зачет на основании совокупности выполненных работ и результатов тестирования

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

Оценка качества освоения программы осуществляется по результатам текущего контроля и итоговой аттестации.

В качестве **текущего контроля** выступают практические работы.

№ практической работы	Название	Требования
1.	Составление комплекса физической разминки включая упражнения на развитие мелкой мото-	1. Разработка осуществляется на основании стратегии составления комплекса физической разминки, с учетом особенностей Киберспорта и организации совместной деятельности учащихся

	рики, мышечной скорости и зрительной реакции.	2. Упражнения комплекса соответствуют возрасту и уровню подготовленности у занимающихся. 3. Упражнения направлены на развитие мелкой моторики, мышечной скорости и зрительной реакции. 4. Соблюдены требования методики развития физических качеств по объёму и интенсивности.
2.	Разработка плана-конспекта учебного занятия по Киберспорту по заданным параметрам с учетом организации совместной и индивидуальной деятельности обучающихся.	1. Разработка осуществляется на основании алгоритма разработки план-конспекта учебного занятия по Киберспорту с учетом организации совместной и индивидуальной деятельности обучающихся. 2. Разнообразие подобранных средств, их соответствие уровню подготовленности занимающихся. 3. Рациональный подбор средств и методов выполнения задач в зависимости от уровня подготовленности обучающихся. 4. Средства и методы направлены на достижение планируемых результатов. 5. Применение методов активизации познавательной деятельности обучающихся.

Критерии оценивания: выполнены все требования к практическим работам.

Оценивание: зачет/незачет

Итоговая аттестация включает Зачёт на основании совокупности выполненных работ и результатов тестирования.

Итоговое тестирование включает 20 вопросов и проводится в целях выявления знаний нормативно-правовой базы образования, по обеспечению безопасности учебно-тренировочного процесса и обучению основам компьютерного спорта (Киберспорт) в образовательной организации.

Пример вопросов итогового тестирования.

№ задания	Инструкция к заданию Вопрос	Варианты ответа	Правильный вариант
1.	<i>Выберите один правильный ответ</i> С какого возраста допускаются обучающиеся к соревнованиям по Киберспорту?	а) с 12 лет; б) с 14 лет; с) с 16 лет; д) с 17 лет.	б

2.	<p><i>Выберите один правильный ответ</i></p> <p>Как называется спортивная дисциплина компьютерного спорта, в которой противоборствующие стороны участников соревнований на арене в реальном времени позиционируют и маневрируют объектами управления, для защиты районов карты и / или уничтожения активов своих соперников.</p>	<p>а) Соревновательная головоломка б) Стратегия в реальном времени с) Спортивный Симулятор д) Технический симулятор е) Боевая арена</p>	б
----	--	---	---

Слушатель считается аттестованным, если на итоговом тестировании выполнено не менее 60% заданий, а также сдан «индивидуальный зачёт» на оценку «зачтено».

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы:

Перечень нормативных документов

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный Закон «О физической культуре и спорте в РФ» от 04.12.2007 № 329-ФЗ (ред. от 03.07.2016 г.) «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»;

3. Постановление Правительства РФ от 21 января 2015 г. № 30 «О Федеральной целевой программе «Развитие физической культуры и спорта в РФ на 2016–2020 годы»;

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 29.12.2010 г. № 189 «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (вместе с «СанПиН 2.4.2.2821-10 Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных организациях. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы») (Зарегистрировано в Минюсте России 03.03.2011 г. № 19993).

5. Федеральный закон от 29.12.2010 №436-ФЗ (ред. от 18.12.2018) «О защите

детей от информации, причиняющий вред их здоровью и развитию» // Собрание законодательства РФ. - 2011. - № 1. - ст. 48.

6. Распоряжение Правительства РФ от 1 ноября 2013 г. N 2036-р «Об утверждении Стратегии развития отрасли информационных технологий в РФ на 2014-2020 гг. и на перспективу до 2025 г.» (с изменениями и дополнениями).

7. Приказ Минспорта России от 21.05.2018 N 468 «Об утверждении программы развития вида спорта «Компьютерный спорт» в Российской Федерации».

Основная литература

1. Волков А.Ю. Киберспорт как элемент современной школы. Информационные технологии в современном мире - 2019. Материалы XV Всероссийской (с международным участием) студенческой конференции. под науч. ред. Н. В. Хмельковой. Издательство: Гуманитарный университет. Екатеринбург - 2019, с. 63-67.

2. Гречишников Л.В., Краснопахтова Л.И. Роль и значение киберспорта в обучении. В сборнике: Экономика и управление: ключевые проблемы и перспективы развития. Материалы VII международной научно-практической конференции

под общей ред. Е.В. Королюк. Издательство: ФГБУ «Российское энергетическое агентство» Минэнерго России Краснодарский ЦНТИ (Краснодар) – 2018, с. 51-54.

3. Демидов Е.Д., Сологуб А.Р. Киберспорт в образовательных учреждениях и современном обществе // Международный журнал. Устойчивое развитие: наука и практика. - Университет «Дубна». – 2019, № S (22), с. 83-86.

4. Малиновская И.В. Истоки возникновения киберспорта, генезис киберспорта в России. В сборнике: Транспорт. Экономика. Социальная сфера (Актуальные проблемы и их решения). Сборник статей VI Всероссийской научно-практической конференции. Пензенский государственный аграрный университет (Пенза) – 2019, с. 238-243.

5. «ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «КОМПЬЮТЕРНЫЙ СПОРТ», Утверждены приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22 января 2020 г. № 22, с изменениями, внесенными приказом Минспорта России от 30 апреля 2020 г. № 335.

6. Тарасенко В.А. Киберспорт как новое социальное явление в России // Социальная политика и социология. Российский государственный социальный университет (Москва) - 2018. Т. 17. № 4 (129), с. 130-138.

Дополнительная литература

1. Скаржинская Е.Н. Спортивная педагогика в информационном обществе / Е.Н. Скаржинская, М.А. Новоселова, А.Д. Борисов // Теория и практика. физ. культуры. - 2013. - № 6. - С. 51-55.

2. Щавлинский Д.С., Овчаренко Д.И. Прогнозирование киберспорта в РФ на 2019–2021 гг. В сборнике: Научное и образовательное пространство: перспективы развития. Сборник материалов XII Международной научно-практической конференции. Редколлегия: О.Н. Широков [и др.]. Центр научного сотрудничества «Интерактив плюс» (Чебоксары). – 2019, с. 114-125.

Интернет-ресурсы

1. <http://www.edu.ru> - Федеральный портал «Российское образование» (дата обращения 04.03.2020 г.).
2. Федерация компьютерного спорта России [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://resf.ru>. – Загл. с титл. экрана (дата обращения: 29.06.2020).
3. Федерация компьютерного спорта г. Москвы [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://fcs.moscow> – Загл. с титл. экрана (дата обращения: 29.06.2020).
4. История развития киберспорта в России и мире [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://киберспорт.рф> – Загл. с титл. экрана (дата обращения: 19.08.2020).

4.2. Материально-технические условия реализации программы:

Наименование специализированных оборудованных аудиторий для проведения занятий	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
1	2	3
Конференц-зал/аудитория	Интерактивные лекции	Компьютер, мультимедийный проектор, экран, электронная доска, свободный доступ к сети Интернет.
Аудитория	Практические занятия	Компьютеры для каждого слушателя, интерактивная доска, свободный доступ к сети Интернет.