

Модуль «Компьютерный спорт» в программе физкультуры

Модуль «Компьютерный спорт» предназначен для включения в программу физической культуры как вариативное спортивное направление. Он сочетает знания о виде спорта, самостоятельную деятельность, освоение техники, развитие физических качеств и безопасное участие в учебной и соревновательной практике.

Кратко о модуле

Компонент	Что включает
Назначение	Расширение двигательного опыта средствами вида спорта «Компьютерный спорт»
Практическая линия	Саморегуляция, быстрота реакции, командное взаимодействие, цифровая безопасность и двигательная компенсация
Организация	Интеграция отдельных средств, целостный модуль или дополнительные занятия
Рекомендуемый объём	По 34 часа в 5–9 классах для целостного модуля или дополнительных занятий

Модуль «Компьютерный спорт» (далее – модуль по компьютерному спорту, компьютерный спорт) на уровне основного общего образования разработан для создания рабочей программы по учебному предмету «Физическая культура» с учетом современных тенденций в системе образования и использования спортивно- ориентированных форм, средств и методов обучения по различным видам спорта.

В настоящее время обновление содержания учебного предмета «Физическая культура» включает развитие и внедрение спортивно-ориентированных форм обучения, реализацию образовательных программ на основе традиционных, прикладных и популярных у обучающихся видов спорта, в том числе компьютерного спорта. Компьютерный спорт является неолимпийским видом спорта, широко культивируется в 130 странах мира. Компьютерный спорт (киберспорт, е-спорт, электронный спорт) – 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 для состязаний человека с человеком или команды с командой.

Компьютерный спорт имеет несколько спортивных дисциплин: боевая арена, соревновательные головоломки, спортивный симулятор, стратегия в реальном времени, тактический трехмерный бой, технический симулятор, файтинг, которые могут использоваться в образовательной программе физической культуры.

Целью изучения модуля по компьютерному спорту является формирование у обучающихся навыков общечеловеческой культуры и социального самоопределения, устойчивой мотивации к сохранению и укреплению собственного здоровья, ведению здорового и безопасного образа жизни через занятия физической культурой и спортом с использованием средств компьютерного спорта.

Задачами изучения модуля по компьютерному спорту являются:

всестороннее гармоничное развитие обучающихся, гармоничное сочетание двигательной активности и интеллектуальной деятельности;

укрепление физического, психологического и социального здоровья обучающихся, развитие основных физических качеств и повышение функциональных возможностей их организма, обеспечение культуры безопасного поведения на занятиях по компьютерному спорту;

освоение знаний о физической культуре и спорте в целом, истории развития компьютерного спорта в частности;

формирование общих представлений о компьютерном спорте, о его возможностях и значении в процессе укрепления здоровья, интеллектуальном и физическом развитии, психологической и физической подготовке обучающихся;

формирование образовательного фундамента, основанного как на знаниях и умениях в области физической культуры и спорта, так и на соответствующем культурном уровне развития личности обучающегося, создающем необходимые предпосылки для его самореализации;

формирование культуры движений, обогащение двигательного опыта физическими упражнениями с общеразвивающей и корректирующей направленностью, техническими действиями и приемами вида спорта «компьютерный спорт»;

воспитание положительных качеств личности, норм коллективного взаимодействия и сотрудничества в образовательной и соревновательной деятельности;

развитие положительной мотивации и устойчивого учебно-познавательного интереса к предмету «Физическая культура»; удовлетворение индивидуальных потребностей, обучающихся в занятиях физической культурой и спортом средствами компьютерного спорта;

популяризация компьютерного спорта среди подрастающего поколения, привлечение обучающихся, проявляющих повышенный интерес к видеоиграм к занятиям компьютерным спортом, в школьные спортивные клубы, секции, к участию в соревнованиях;

выявление, развитие и поддержка одарённых детей в области компьютерного спорта.

Место и роль модуля по компьютерному спорту

Модуль по компьютерному спорту удачно сочетается практически со всеми базовыми видами спорта, входящими в содержание учебного предмета «Физическая культура» (лёгкая атлетика, гимнастика, спортивные игры), предполагая доступность освоения учебного материала всем возрастным категориям обучающихся, независимо от уровня их физического развития, физической подготовленности, здоровья и гендерных особенностей.

Интеграция модуля по компьютерному спорту поможет обучающимся в освоении содержательных разделов программы учебного предмета «Физическая культура» – «Знания о физической культуре», «Способы самостоятельной деятельности», «Физическое совершенствование» в рамках реализации рабочей программы учебного предмета «Физическая культура», при подготовке и проведении спортивных мероприятий, в достижении образовательных результатов внеурочной деятельности и дополнительного образования физкультурно-спортивной направленности, деятельности школьных спортивных клубов, подготовке обучающихся к сдаче норм ГТО и участию в спортивных соревнованиях.

Модуль по компьютерному спорту может быть реализован в следующих вариантах:

при самостоятельном планировании процесса освоения обучающимися учебного материала по компьютерному спорту с выбором различных элементов компьютерного спорта, с учетом возраста и физической подготовленности обучающихся (с соответствующей дозировкой и интенсивностью);

в виде целостного последовательного учебного модуля, изучаемого за счет части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений из перечня, предлагаемого образовательной организацией, включающей, в частности, учебные модули по выбору обучающихся, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся, в том числе предусматривающие удовлетворение различных интересов обучающихся (при организации и проведении уроков физической культуры с 3-часовой недельной нагрузкой рекомендуемый объем в 5–9 классах – по 34 часа);

в виде дополнительных часов, выделяемых на спортивно-оздоровительную работу с обучающимися в рамках внеурочной деятельности и (или) за счет посещения обучающимися спортивных секций, школьных спортивных клубов, включая использование учебных модулей по видам спорта (рекомендуемый объем в 5–9 классах – по 34 часа).

Визуальный ориентир



Последовательность освоения базовых действий в модуле «Компьютерный спорт».

Содержание обучения

1) Знания о компьютерном спорте

История развития компьютерного спорта в регионе, Российской Федерации и мире.

Порядок регулирования компьютерного спорта в Российской Федерации. Общественные организации, спортивные федерации.

Школьные киберспортивные клубы. Известные отечественные киберспортсмены. Достижения отечественной сборной команды страны на чемпионате мира и международных соревнованиях.

Требования безопасности при организации занятий компьютерным спортом.

Характерные травмы киберспортсменов и мероприятия по их предупреждению.

Словарь терминов и определений компьютерного спорта.

Правила компьютерного спорта.

Судейская коллегия, обслуживающая соревнования по компьютерному спорту.

Амплуа игроков в видеоиграх в компьютерном спорте.

Правила подбора физических упражнений для развития физических качеств киберспортсмена.

Понятия и характеристика технических и тактических элементов компьютерного спорта, их название и методика выполнения.

2) Способы самостоятельной деятельности

Правила безопасного, правомерного поведения во время соревнований по компьютерному спорту в качестве зрителя, болельщика.

Самоконтроль и его роль в учебной и соревновательной деятельности.

Первые внешние признаки утомления. Средства восстановления организма после психологической и физической нагрузки.

Правила личной гигиены, требования к спортивной одежде и обуви для занятий компьютерным спортом.

Правила ухода за спортивным инвентарем и оборудованием.
Правильное сбалансированное питание киберспортсмена.
Тестирование уровня физической подготовленности киберспортсмена.
Дневник самонаблюдения за показателями развития физических качеств и состояния здоровья.

3) Физическое совершенствование

Комплексы упражнений для развития физических качеств (ловкости, гибкости, силы, выносливости, быстроты и скоростных способностей).

Комплексы общеподготовительных и специально-подготовительных упражнений, формирующие двигательные умения и навыки технических и тактических действий киберспортсмена.

Техника владения клавиатурой и мышью.

Одновременное управление объектами киберспортивных игр с помощью клавиатуры и мыши.

Тактическая подготовка.

Выбор позиции.

Групповые тактические действия.

Принципы командных оборонительных тактических действий.

Командные атакующие тактические действия.

Организация атаки и контратаки.

Комплексы гимнастики с использованием специальных упражнений. Разминка и её роль в уроке физической культуры.

Управление объектами киберспортивных игр с помощью джойстика.

Учебные игры в компьютерном спорте. Участие в соревновательной деятельности.

Планируемые результаты

Содержание модуля по компьютерному спорту направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов обучения.

Личностные результаты

- проявление уважительного отношения к сверстникам, культуры общения и взаимодействия, взаимоуважения в достижении общих целей при совместной деятельности на принципах доброжелательности и взаимопомощи;
- проявление положительных качеств личности и управление своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях; умение не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- проявление дисциплинированности, трудолюбия и упорства в достижении поставленных целей на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- способность принимать и осваивать социальную роль обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности, стремление к познанию и творчеству, эстетическим потребностям;

оказание бескорыстной помощи своим сверстникам, нахождение с ними общего языка и общих интересов;

- понимание установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Метапредметные результаты

- умение самостоятельно определять цели своего обучения средствами компьютерного спорта, ставить и формулировать для себя новые задачи в обучении, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности в физкультурно-спортивном направлении;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения задач в учебной, игровой, соревновательной и досуговой деятельности, оценивать правильность выполнения задач, собственные возможности их решения;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результатов в учебной, игровой и соревновательной деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение создавать, применять и преобразовывать графические пиктограммы физических упражнений в двигательные действия и наоборот; схемы для тактических, игровых задач;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;

формирование компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий; соблюдение норм информационной избирательности, этики и этикета.

Предметные результаты

- понимание роли и значения занятий компьютерным спортом в формировании личностных качеств, в активном включении в здоровый образ жизни, укреплении и сохранении индивидуального здоровья;



- знание роли киберспортивных общественных организаций регионального, всероссийского и мирового уровней, общих сведений о развитии компьютерного спорта в России и за рубежом;
- знание правил соревнований по компьютерному спорту; знания состава судейской коллегии, обслуживающей соревнования по компьютерному спорту и основных функций спортивных судей;

применение и соблюдение правил компьютерного спорта в процессе учебной и соревновательной деятельности, правил соревнований и судейской терминологии в игре;

- умение классифицировать физические упражнения и использовать правила подбора физических упражнений для развития психологических и физических качеств киберспортсмена; общеподготовительные и специально-подготовительные упражнения, формирующие двигательные умения и навыки, знание стратегических и тактических приемов киберспортсмена, определять их эффективность;

описание и демонстрация правильной техники выполнения общеподготовительных и специально-подготовительных упражнений в компьютерном спорте;

- знание определений тактической и технической подготовки киберспортсмена;

описание тактических и технических элементов игры в компьютерном спорте;

характеристика и владение методикой стратегических, технических и тактических приемов в киберспортивных играх, их применение в учебных, игровых заданиях;

применение техники владения мышью, клавиатурой, джойстиком в игровых ситуациях;

выполнение комплекса приемов техники по управлению объектами в видеоиграх;

применение групповых тактических действий (переключение, взаимодействие, атака, оборонительные системы и другие) в игровой и соревновательной деятельности;

- умение характеризовать амплуа объектов управления в видеоиграх; определять амплуа объектов управления и выбирать позицию киберспортсменов в зависимости от игровой ситуации;
- умение демонстрировать атакующие действия, командные атакующие действия и способы атаки и контратаки, тактические комбинации при различных игровых ситуациях;