

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**


**Министерство образования и науки Пермского края**

**Управление образования администрации Пермского муниципального  
округа Пермского края**

**МАОУ "Платошинская средняя школа"**

РАССМОТРЕНО

Руководитель точки  
роста

 Д.А. Трящин

Протокол № 1 от  
«18» 08 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

директор

 Е.Л. Козлова

Приказ № 250 от  
«18» 08 2024 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

**«Phygital-спорт»**

техническое направление

для обучающихся 8-11 классов

Срок реализации: 1 год

Автор-  
составитель:

Трящин Дмитрий  
Алексеевич

**с. Платошино 2024**

## **Нормативно-правовые документы, регламентирующие разработку и реализацию общеобразовательных общеразвивающих программ дополнительного образования:**

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 08.12.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.01.2021)
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24.04.2015 № 729-р «Концепция развития дополнительного образования детей»
3. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Минпросвещения РФ от 09.11.2018 № 196».
7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

## **Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы**

### **1. 1. Пояснительная записка**

#### ***1. 1.1. Направленность программы – техническая.***

#### ***1.1.2. Актуальность программы***

Актуальность программы обусловлена необходимостью выявления, развития и комплексной профессиональной поддержки детей и молодёжи, проявивших выдающиеся способности в классических игровых видах спорта и киберспорте из числа учащихся учебных заведений в рамках института дополнительного образования.

Отвечая вызовам современного общества, программа является эффективным инструментом содействия успешному и всестороннему личностному и профессиональному развитию одаренных детей в парадигме комплексного развития человеческого потенциала.

### ***1.1.3. Значимость для конкретного региона.***

К одной из основных целей естественнонаучных программ относится формирование у детей научной картины мира, а также освоение ими современных технологий и методов познания окружающей среды. Ключевое значение имеет обучение ребят навыкам экспериментальной работы; исследования; моделирования с использованием новейших технологий и оборудования, а также программного обеспечения, позволяющего обрабатывать результаты практической работы. Одним из показателей результативности освоения естественнонаучной программы является участие обучающихся в олимпиадах, конференциях, фестивалях, конкурсах, где они могут продемонстрировать не только знания теории, но и навыки практической деятельности, компетенции по предметам (Всероссийская олимпиада школьников по предметам естественнонаучного цикла, открытые соревнования по цифровым технологиям «Большие цифровые игры»).

### ***1.1.4. Отличительные особенности программы.***

Программа разработана на основе анализа, накопленного многолетнего практического опыта подготовки юных спортсменов к турнирным выступлениям и учитывает новейшие достижения в сфере спортивной педагогики и психологии, теории и методики спортивной тренировки.

В рамках программы предусмотрен значительный объем практических занятий, направленных на формирование у участников навыков успешной самоподготовки к турнирным выступлениям, а также реализована возможность индивидуального консультирования обучающихся в процессе самостоятельного выполнения заданий практического блока.

Программа «Фиджитал-спорт» носит комплексный и интегрированный характер, что вызвано многогранным характером решаемых задач. Программа ориентирована на комплексную подготовку юных спортсменов к участию в соревнованиях высокого уровня. Содержание программы включает в себя не только модули тактико-технической подготовки, но модули, посвященные психологической и физической подготовке, ориентированные на формирование у юных спортсменов навыка использования здоровьесберегающих технологий.

Содержательная часть программы обладает высокой долей вариативности, что позволяет в максимальной степени учитывать индивидуальные особенности участников, адаптируя образовательный маршрут с учетом их персональных особенностей интересов и траектории развития, в рамках учебного плана.

Содержание программы позволяет участникам расширить и углубить их теоретические знания в сфере современных правил классических игровых видов спорта, киберспорта, усовершенствовать практические навыки, овладеть практическими методами повышения уровня собственной физической

подготовленности, получить эффективный инструмент социализации и дальнейшей профессиональной ориентации и профессионального развития в избранной сфере деятельности. Кроме того, программа содействует поддержанию сформированного устойчивого интереса к занятию спортом и здоровому образу жизни.

Программа предусматривает постпрограммное сопровождение. После прохождения образовательной программы за каждым из участников возможно закрепление индивидуального куратора из числа профильных специалистов, участвующих в реализации программы, который в течение 6 месяцев после окончания программы осуществляет индивидуальное консультирование участника по вопросам персонального развития и практическому применению сформированных компетенций.

Программа предусматривает групповые и индивидуальные тренировочные и теоретические занятия, а также работу по индивидуальным планам.

«Фиджитал-спорт» – многоуровневая, лично ориентированная образовательная программа углубленного уровня, включает в себя учебные модули теоретической, психологической, физической и тактико-технической подготовки и оздоровительным технологиям.

#### ***1.1.5. Новизна программы***

Логика программы подготовки предусматривает формирование у обучающихся особого комплекса специфических знаний и умений, относящихся к сфере современной теории классических видов спорта, киберспорта и практическим навыкам, а также вопросах использования здоровьесберегающих технологий и специализированных приемов, и методов физической и психической подготовки юных спортсменов к соревнованиям по фиджитал-спорту высокого уровня.

В качестве модуля спортивной подготовки предлагаемая программа ориентирована на формирование комплексной подготовленности одаренных детей к участию в спортивных турнирах по фиджитал-спорту высокого уровня включающей в себя не только навыки высококласной техники, но и углубленные знания, и прикладные компетенции в вопросах физической, психологической, предсоревновательной подготовки и самоподготовки.

Сформированные по результатам освоения программы компетенции позволяют участникам успешно выступать на отборочных соревнованиях субъекта федерации и федерального округа, первенствах различного уровня: России, Европы, мира, крупных международных турнирах и фестивалях, Игры Будущего 2025.

Программа способствует качественному росту спортивных результатов участников, их успешной профессиональной социализации и повышению

конкурентоспособности в спортивной сфере, а также содействует формированию спортивного резерва регионального и всероссийского уровня, через качественное повышение долгосрочных спортивных результатов ее участников.

#### **1.1.6. Адресат программы:**

Программа адресована для обучающихся в возрасте 13-18 лет. Программа не предполагает конкурсного отбора, рассчитана на сопровождение всех категорий обучающихся.

Число обучающихся, одновременно находящихся в учебной группе составляет 10 человек.

**1.1.7. Сроки реализации программы.** Продолжительность одного академического часа - 40 минут. Перерыв между учебными занятиями - 10 минут.

Общее количество часов в неделю - 1 час. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу. Объем программы: 34 часа.

Срок освоения (продолжительность) программы: 1 год.

**1.1.8. Уровень программы.** Углубленный уровень.

**1.1.9. Особенности организации образовательного процесса**

Форма реализации программы: традиционная.

**1.1.10. Форма обучения и режим занятий.**

Форма обучения: очная (с применением дистанционных технологий).

#### **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель программы:** качественное повышение уровня спортивного мастерства юных спортсменов и комплексная подготовка участников к успешному выступлению на ключевых соревнованиях регионального и всероссийского уровня.

Задачи программы:

Учебно-тренировочные задачи:

- формирование эффективных навыков самостоятельного совершенствования тактико-технической, психологической и физической готовности юных спортсменов.

- совершенствование и индивидуализация практических навыков.

Образовательные задачи:

- углубить базовые знания и общие представления о современных правилах классических игровых видах спорта, киберспорта;

- совершенствовать практические навыки;

- формировать прикладные навыки; использования здоровьесберегающих технологий в процессе спортивной тренировки.

Развивающие задачи:

- формировать навыки самостоятельной комплексной подготовки к соревнованиям высокого уровня;

- формировать установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат.

Воспитательные задачи:

- формировать мотивы дальнейшего профессионального развития;
- формировать дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей.

### 1.3. Содержание программы

Включает:

#### 1.3.1. Учебный план

##### *Учебный план*

<b>№ п/п</b>	<b>Название раздела(модуля)</b>	<b>Количество часов (теория/практика)</b>	<b>Формы аттестации/контроля</b>
1	Вводное занятие. Инструктаж. История создания нового направления «Фиджитал-спорт»	2 (2/0)	беседа, опрос
2	Общая физическая подготовка	4 (0/4)	оценка и анализ индивидуальных результатов участников, выполнение контрольных упражнений
3	Киберспортивные игры	6 (0/6)	оценка и анализ индивидуальных результатов участников, выполнение контрольных упражнений
4	Техническая подготовка	6 (0/6)	оценка и анализ индивидуальных результатов участников, выполнение контрольных упражнений
5	Тактическая подготовка	8 (0/8)	оценка и анализ индивидуальных результатов участников, выполнение контрольных упражнений
6	Контрольно-проверочные мероприятия. Соревнования по фиджитал-спорту	8 (0/8)	Подведение итогов и проверка полученных навыков за период обучения
<b>Итого: 34 (2/34)</b>			
<b>Всего по программе 34 часа</b>			

### 1.3.2. Содержание учебного плана

1. Вводное занятие. Техника безопасности. История развития фиджитал-спорта. Характеристика классических игровых видов спорта, киберспорта как средства физического воспитания молодежи. Развитие фиджитал-спорта в России. Игры Будущего 2025. Самоконтроль спортсмена.

#### 2. Общая физическая подготовка.

Упражнения для развития скорости: гладкий бег, комбинированный бег со сменой скорости и направлений, кроссовый бег, общеразвивающие упражнения. Прыжковые упражнения: прыжки в длину с места, прыжки с места и с разбега. Силовые упражнения: упражнения с отягощением для рук и для ног. Гимнастические упражнения: упражнения без предметов, упражнения для мышц рук и плечевого пояса, упражнения для мышц ног и таза. Спортивные игры: лазертаг. Подвижные игры и эстафеты

#### 3. Киберспортивные игры.

Counter-strike 2.

#### 4. Техническая подготовка.

Гаджеты, персональные компьютеры, игровые системы. Тестирование, работа за компьютером, игровая практика.

#### 5. Тактическая подготовка.

Отработка навыков, слаженность команды. Сочетание классического вида спорта с киберспортом.

Тактическая подготовка фиджитал-спорта представляет собой постепенное усложнение условий, в которых приходится действовать занимающимся и индивидуально, и во взаимодействии с другими игроками. Формирование тактических умений — это:

- умение принять правильное решение и быстро выполнить его в различных игровых ситуациях,

- умение наблюдать и на основе наблюдений немедленно осуществлять ответные действия,

- умение взаимодействовать с другими игроками для достижения победы над противником.

6. Контрольные испытания. Соревновательный период. Отборочные игры, аттестация, тестирование.

- Контрольные испытания по общей физической подготовке

- Контрольные испытания по технической подготовке

- Контрольные испытания по киберспорту

Контрольные игры и судейская практика.

Соревнования между группами. Судейство во время товарищеских игр: ведение протокола, выполнение обязанностей первого и второго судей, судей на линии.

Соревнования.

Участие в соревнованиях различного уровня. Судейство во время игры.

#### **1.4. Планируемые результаты:**

##### Предметные результаты:

- углубленные теоретические знания в сфере современных правил классических игровых видов спорта и киберспорта;

- повышенный уровень технико-тактической, физической и психологической подготовки для достижения высоких результатов в соревновательной деятельности;

- наработка участниками программы игровой практики и освоение компетенций необходимых для успешного участия в соревнованиях высокого уровня.

##### Метапредметные:

- сформированные умения определять цели и задачи деятельности, самостоятельно планировать пути ее достижения, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения прикладных задач.

- владение эффективными приемами действий в нестандартных ситуациях, овладение эвристическими методами решения проблем.

##### Личностные:

- сформированные способности к саморазвитию и самообразованию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования;

- развитие коммуникативных навыков.

### **Раздел № 2 Комплекс организационно-педагогических условий**

#### **2.1. Условия реализации программы:**

##### **2.1.1 Материально-техническое обеспечение программы**

- Спортивный зал - 9x18м.
- Кабинет для проведения учебно-тренировочных занятий по киберспорту
- раздевалки, душ, комната для хранения инвентаря.

##### **2.1.2 Информационное обеспечение**

– электронные образовательные ресурсы по физической культуре, виду спорта «фиджитал-спорт».

При реализации программы каждый обучающийся обеспечен доступом к базам данных и библиотечным фондам, в том числе к электронным изданиям, Интернет-ресурсам.

##### **2.1.3 Кадровое обеспечение программы**

Программа реализуется профильными педагогами дополнительного образования, обладающими соответствующей квалификацией, необходимым



профессиональным опытом в предметной области или виде спорта, а также иными педагогическими работниками и внешними профильными специалистами (научными сотрудниками, представителями профессионального сообщества в соответствии с тематикой модуля).

## **2.2. Формы аттестации**

Текущий контроль осуществляется в процессе реализации программы в ходе учебно-тренировочной работы в следующих формах: педагогическое наблюдение, текущий анализ усвоения изучаемого материала, оценка и анализ индивидуальных результатов участников, выполнение контрольных задач.

Оценка результатов освоения программы осуществляется в форме индивидуального собеседования, учета индивидуальных достижений участника и оценки его участия в соревнованиях по итогам программы.

Предъявление и демонстрация образовательных результатов осуществляется в форме проведения по итогам программы турнира по фиджитал-спорту и выступления участников смены в профильных спортивных соревнованиях регионального и всероссийского уровня, а также иных соревнованиях высокого уровня.

## **2.3. Оценочные материалы.**

Система и критерии оценивания участников программы определяются с учетом федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта «Фиджитал-спорт» и на основании программных требований в соответствии с конкретным разделом программы, с учетом морфофункциональных индивидуальных особенностей участников программы.

Оценивание участников программы осуществляется с помощью следующих мероприятий.

### Теоретический материал

Серия тематических собеседований (индивидуальная беседа или опрос), в ходе которых по предложению педагога/тренера участник дает краткий или развернутый ответ по одной из пройденных тем программы, призванных продемонстрировать степень осознанного понимания рассмотренных теоретических вопросов.

Серия тематических заданий и контрольных упражнений, состоящих в демонстрации соответствующих приемов и методов, выполняемых в процессе учебно-тренировочных занятий.

## **2.4. Методические материалы**

Программа предусматривает неразрывное взаимообусловленное единство средств, форм, педагогических приемов и методов, специально отобранных исходя из поставленных целей и задач ориентированных на достижение конечных результатов обучения. Все это, в совокупности с последовательностью педагогических и тренировочных операций и процедур по их реализации, и создает уникальную педагогическую технологию подготовки юных спортсменов высокого уровня, положенную в основу

настоящей программы.

Основной формой организации учебной деятельности является комплексное учебно-тренировочное занятие. Используются следующие формы организации учебного занятия: беседа, наблюдение, объяснение, показ, практическое занятие, тренинг, учебно-тренировочные соревнования.

Методы обучения: словесный, наглядный, практический, поисковый, проблемный.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация.

Формы организации образовательного процесса: индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая.

Педагогические технологии: технология индивидуализации обучения, технология коллективного взаимообучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология исследовательской деятельности, технология развития критического мышления, здоровьесберегающая технология.

## **2.5. Список литературы**

Для педагога

1. Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <http://base.garant.ru/12157560>.

2. Рассел, Д. Киберспорт / Джесс Рассел, Рональд Кон = Jess Russell, Ronald Cohn. -: VSD, 2012 - 118 с.

3. ProGamer. Как организовать киберспортивный турнир [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <http://www.progamer.ru/esports/mag/how-to-tournaments-day9.htm>.

4. Библиотека международной спортивной информации. Информационное обеспечение Управления спортивным соревнованием. [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <http://bmsi.ru/doc/9bcceec2-1516-4cd4-8d8c-9810f6228bba>.

5.Скаржинская Е.Н. Спортивная педагогика в информационном обществе / Е.Н. Скаржинская, М.А. Новоселова, А.Д. Борисов // Теория и практика физ. культуры. - 2013 - N 6 - С. 51-55.

6. CyberSport.ru - Портал о киберспорте, новости, репортажи [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://cybersport.ru>.

7. Russian e-Sport Portal [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://resp.su>

8. International e-Sports Federation [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.iesf.com>.

9. Федерация компьютерного спорта России [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://resf.ru>.

10. Федерация компьютерного спорта г.Москвы [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://fcs.moscow>.

11. История развития киберспорта в России и мире [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://киберспорт.рф>.

#### Для родителей

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](http://postnauka.ru), 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340>

#### Для участников детей

1. Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, 7 мая 2013 года, <http://ru.dota2.com/2013/05/>

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>

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/>

4. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // [postnauka.ru](http://postnauka.ru), 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661>

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](http://gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina)

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>