



Частное общеобразовательное учреждение «Газпром школа Санкт-Петербург»
(Частное образовательное учреждение «Газпром школа Санкт-Петербург»)

УТВЕРЖДЕНО

на заседании
Педагогического совета
Частного образовательного учреждения
«Газпром школа Санкт-Петербург»

Протокол №14 от 30.08.2024

УТВЕРЖДЕНО

приказом директора
Частного образовательного учреждения
«Газпром школа Санкт-Петербург»

Приказ №24-у от 30.08.2024



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ФИДЖИТАЛ-СПОРТ»**

Физкультурно-спортивной направленности
Возраст обучающихся: 10-18 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчик программы:
Усович Артём Алексеевич,
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Фиджитал-спорт» является дополнительной общеразвивающей программой **физкультурно-спортивной направленности.**

Адресат программы: программа ориентирована на учащихся в возрасте 10-18 лет, проявляющих заинтересованность, познавательный интерес и (или) способности в области фиджитал спорта и киберспорта.

Программа составлена с целью повышения интереса детей к физкультурно-спортивному направлению, ориентирована на развитие личности учащихся средствами соревновательной практики в виртуальной среде фиджитал соревнований, содействия развитию творческого потенциала и в соответствии с основными направлениями государственной образовательной политики и современными нормативными документами Федерального и Регионального уровня в сфере образования, Уставом Частного общеобразовательного учреждения «Газпром школа Санкт-Петербург» и другими локальными актами учреждения.

Актуальность программы заключается в сочетании физической активности с цифровыми технологиями. Направление «Фиджитал-спорт» в условиях роста популярности киберспорта и снижения уровня физической активности среди школьников, позволит мотивировать школьников к спорту, развивая их физические и когнитивные навыки, а так же поддерживая здоровый образ жизни.

Уровень освоения материала: общекультурный

Объём и срок реализации программы: программа рассчитана на 1 год (136 часов).

Цель программы: способствовать формированию интереса к спорту и активному образу жизни, одновременно взаимодействуя с цифровыми технологиями.

Задачи общеразвивающей программы:

Обучающие:

1. Ознакомиться с основами фиджитал спорта, правилами и особенностями комбинации физической активности и киберспортивных элементов;
2. Обучить эффективному взаимодействию с цифровыми технологиями, спортивным оборудованием и игровыми платформами;
3. Обучить навыкам планирования, постановки целей и разработки тактики на соревнованиях;
4. Формировать базовые физические и игровые навыки, необходимые для участия в соревнованиях фиджитал спорта.

Развивающие:

1. Способствовать развитию стратегического мышления, умение анализировать игровую ситуацию и принимать оперативные решения;
2. Способствовать развитию координации движений, быстроты реакции и общей физической подготовки;
3. Способствовать развитию креативности и инновационного подхода при использовании как физических, так и цифровых элементов;
4. Совершенствование эмоциональной устойчивости в условиях стресса и соревнований.

Воспитательные:

1. Формирование дисциплины, самоконтроля и ответственности за результат как индивидуальный, так и командный;
2. Воспитание духа здоровой конкуренции, уважения к соперникам и честной игры;
3. Воспитание интереса к физической культуре и активному образу жизни, противодействие гиподинамии и зависимостям от цифровых устройств;
4. Воспитание социальной ответственности и умения взаимодействовать с другими людьми, соблюдая нормы и правила.

**Организационно-педагогические условия реализации
дополнительной общеразвивающей программы:**

Язык реализации: программа реализуется на русском языке.

Форма обучения: очная.

Особенности реализации программы: реализация программы предполагает очную форму обучения. Вместе с тем возможна реализация данной программы с использованием дистанционных образовательных технологий.

Программа может реализовываться с применением внеаудиторной работы, методов электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием интернет-платформ и электронных ресурсов, а также других ресурсов, регламентированных локальными актами учреждения.

Условия приема на обучение: в группы для обучения принимаются все желающие. При большом количестве желающих проводится конкурсное мотивационное собеседование. В зависимости от индивидуальных возможностей, знаний, умений и творческих способностей, учащемуся могут быть предложены другие уровни и форматы обучения.

Возраст учащихся: 10 – 18 лет.

Количество учащихся: наполняемость группы - 15 человек.

Форма организации и проведения занятий: образовательная программа рассчитана на теоретические и практические занятия. Образовательно-воспитательный процесс ориентирован на выявление способностей и совершенствование положительных личностных качеств.

Занятия по программе проводятся преимущественно всем составом группы, при необходимости при подготовке к соревнованиям могут проводиться по малым группам, индивидуально. Программой предусматриваются аудиторные (в учебном классе) занятия, внеаудиторные (экскурсии), в том числе самостоятельная работа по заданию педагога.

Форма организации занятий:

- фронтальная: работа педагога со всеми учащимися одновременно (беседа, показ, рассказ, объяснение и.т.п)
- групповая: организация работы (совместные действия, общение, взаимопомощь);
- в малых группах, в т.ч. в парах, для выполнения определенных задач.

Форма проведения занятий:

- Учебное занятие;
- Игра;
- Тренировка;
- Турнир;
- Лекция;
- Мастер-класс.

Кадровое обеспечение: программа реализуется педагогом без привлечения иных специалистов.

Материально-техническое оснащение программы:

Помещения: стационарное помещение для проведения занятий, спортивный зал, спортивная площадка.

Техника: оборудование, воспроизводящее презентационный файл, компьютеры, консоли, VR станции.

Канцелярия: наглядный материал.

Планируемые результаты освоения программы:

Предметные результаты

1. Освоят основы фиджитал спорта, знание правил и стратегий как в киберспорте, так и в физическом спорте;
2. Освоят навыки эффективного применения стратегий в киберспортивных играх и юыстро адаптироваться к игровым условиям ;
3. Освоят основы физической культуры фиджитал спортсмена с использованием физических упражнений различной направленности;

Метапредметные результаты

1. Разовьют умение взаимодействовать в команде, распределять задачи и достигать общих целей;
2. Разовьют навыки постановки целей, разработки тактики и анализа результатов как в игре, так и в спортивных состязаниях;
3. Разовьют способность адаптироваться к меняющимся ситуациям и принимать оперативные решения.

Личностные результаты

1. Проявят самоконтроль, ответственность за свои действия и результаты команды;
2. Проявят устойчивый интерес к физической активности и спортивным достижениям;
3. Проявят уважение к соперникам, соблюдение правил и этических норм в игровом и спортивном процессах.

Результатом освоения программы учебного курса является готовность обучающихся к участию в мероприятиях различного уровня, входящих в перечень олимпиад, интеллектуальных и творческих конкурсов Комитета по образованию Санкт-Петербурга и Министерства Просвещения на текущий учебный год.

В результате обучения учащиеся должны знать и уметь:

1. Общее представление об фиджитал спорте как о научной области и о направлениях прикладного применения, его значении для человека;
2. Представление об области фиджитал спорта и задачах, которые она решает;
3. Представление об области фиджитал спорта и сферах которые он затрагивает.

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН
на 2024-2025 учебный год**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1	<u>Вводное занятие.</u> Инструктаж по технике безопасности.ОФП. История развития фиджитал спорта. Движение фиджитал. Игры Будущего, как новый формат спортивных соревнований. Отличительные особенности и требования к организации спортивных мероприятий по фиджитал спорту	20	17	3	Практическое задание
Раздел 2	Боевая арена вводное занятие, базовые механики, манипуляции в игре,предметы, персонажи, тактика, индивидуальный вклад в игру, ранняя игра ,контроль карты, командный вклад в победу, индивидуальная игра. ОФП.	40	15	25	Наблюдение
Раздел 3	Инструктаж по технике безопасности. Трёхмерный тактический бой. ОФП.	42	19	23	Выполнение контрольных упражнений

Раздел 4	Файтинги Tekken и Mortal Kombat; EA Sports UFC знакомство, основы и механики, тренировочные матчи. Тактические разборы матчей. Основные роли союзников. Командные тактические приёмы в физической и интерактивной части избранного вида программы. ОФП.	18	4	14	Опрос
Раздел 5	Физическая и цифровая часть фиджитал спорта (Вызов «Спорт», «Скорость», «Тактика», «Технологии», «Стратегия»)	14	10	4	Оценка и анализ индивидуальных результатов
Раздел 6	Итоговое занятие.	2	0	2	Чемпионат
	Итого:	136	65	71	

УТВЕРЖДЕНО

приказом директора
Частного образовательного учреждения
«Газпром школа Санкт-Петербург»

Приказ №24-у от 30.08.2024



КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Фиджитал спорт»
на 2024-2025 учебный год

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	03.09.2024	23.05.2025	34	68	136	2 раза в неделю по 2 часа (1 академический час- 45 минут)



Частное общеобразовательное учреждение «Газпром школа Санкт-Петербург»
(Частное образовательное учреждение «Газпром школа Санкт-Петербург»)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ
«ФИДЖИТАЛ-СПОРТ»**

Физкультурно-спортивной направленности
Возраст обучающихся: 10-13 лет
Срок реализации: 1 год
Группа: 5-7 класс

Разработчик программы:
Усович Артём Алексеевич,
педагог дополнительного образования

Направленность программы: физкультурно-спортивная

Уровень освоения материала: общекультурный

Цель программы: способствовать формированию интереса к спорту и активному образу жизни, одновременно взаимодействуя с цифровыми технологиями.

Задачи общеразвивающей программы:

Обучающие:

1. Ознакомиться с основами фиджитал спорта, правилами и особенностями комбинации физической активности и киберспортивных элементов;
2. Обучить эффективному взаимодействию с цифровыми технологиями, спортивным оборудованием и игровыми платформами;
3. Обучить навыкам планирования, постановки целей и разработки тактики на соревнования;
4. Формировать базовые физические и игровые навыки, необходимые для участия в соревнованиях фиджитал спорта.

Развивающие:

1. Способствовать развитию стратегического мышления, умение анализировать игровую ситуацию и принимать оперативные решения;
2. Способствовать развитию координации движений, быстроты реакции и общей физической подготовки;
3. Способствовать развитию креативности и инновационного подхода при использовании как физических, так и цифровых элементов;
4. Совершенствование эмоциональной устойчивости в условиях стресса и соревнований.

Воспитательные:

1. Формирование дисциплины, самоконтроля и ответственности за результат как индивидуальный, так и командный;
2. Воспитание духа здоровой конкуренции, уважения к соперникам и честной игры;
3. Воспитание интереса к физической культуре и активному образу жизни, противодействие гиподинамии и зависимостям от цифровых устройств;
4. Воспитание социальной ответственности и умения взаимодействовать с другими людьми, соблюдая нормы и правила.

Планируемые результаты освоения программы:

Предметные результаты

1. Освоят основы фиджитал спорта, знание правил и стратегий как в киберспорте, так и в физическом спорте;
2. Освоят навыки эффективного применения стратегий в киберспортивных играх и юыстро адаптироваться к игровым условиям ;
3. Освоят основы физической культуры фиджитал спортсмена с использованием физических упражнений различной направленности;

Метапредметные результаты

1. Разовьют умение взаимодействовать в команде, распределять задачи и достигать общих целей;
2. Разовьют навыки постановки целей, разработки тактики и анализа результатов как в игре, так и в спортивных состязаниях;
3. Разовьют способность адаптироваться к меняющимся ситуациям и принимать оперативные решения.

Личностные результаты

1. Проявят самоконтроль, ответственность за свои действия и результаты команды;
2. Проявят устойчивый интерес к физической активности и спортивным достижениям;
3. Проявят уважение к соперникам, соблюдение правил и этических норм в игровом и спортивном процессах.

Результатом освоения программы учебного курса является готовность обучающихся к участию в мероприятиях различного уровня, входящих в перечень олимпиад, интеллектуальных и творческих конкурсов Комитета по образованию Санкт-Петербурга и Министерства Просвещения на текущий учебный год.

В результате обучения учащиеся должны знать и уметь:

1. Общее представление об фиджитал спорте как о научной области и о направлениях прикладного применения, его значении для человека;
2. Представление об области фиджитал спорта и задачах, которые она решает;
3. Представление об области фиджитал спорта и сферах которые он затрагивает.

Содержание программы

Раздел 1 Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.ОФП. История развития фиджитал спорта. Движение фиджитал. Игры Будущего, как новый формат спортивных соревнований. Отличительные особенности и требования к организации спортивных мероприятий по фиджитал спорту.

1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.

Теория: Знакомство с преподавателем, программой, с оборудованием. Инструктаж по технике безопасности.

2. Подготовка рабочего места к учебной деятельности.

Теория: Выявление и устранение программных неполадок в работе девайсов, правильное положение тела во время работы

Практика: Настройка устройств ввода (персональный компьютер, игровая консоль, VR-система), монитора, аксессуаров, стола и кресла

3. История развития фиджитал спорта.

Теория: Основные даты; нормативные документы; состоявшиеся тестовые соревнования среди школьников, студентов и рабочей молодёжи.

4. Движение фиджитал.

Теория: Миссия и ценности; фиджитал-федерация; фиджитал-центры и фиджитал-академии; фиджитал-образование.

5. Общая физическая подготовка.

Теория: Техника выполнения упражнений для развития выносливости.

Практика: Упражнения на развитие выносливости.

6. Игры Будущего, как новый формат спортивных соревнований.

Теория: Игры в цифрах; город-организатор; игры основных «вызовов»: спорт, тактика боя, стратегия боя, скорость, технологичность.

7. Отличительные особенности и требования к организации спортивных мероприятий по фиджитал спорту

Теория: Подробный обзор и анализ результатов тестовых соревнований в формате Игр будущего среди школьников, студентов и рабочей молодёжи на территории России.

8. Подвижные игры и специальные виды физической деятельности в подготовке фиджитал-спортсмена

Теория: Одиночные и групповые игры; игры с предметами и без; нейроатлетика; пальчиковая гимнастика; пенспиннинг.

9. Программное обеспечение, используемое в соревнованиях по фиджитал спорту.

Теория: Драйвера для оптимальной работы игровых систем; специальные дополнительные программы для игр; онлайн-сервисы цифрового распространения игр (Steam, Origin, Epic Game Store, Blizzard).

10. Общая физическая подготовка

Теория: Техника выполнения упражнений для развития силовых качеств.

Практика: Силовые упражнения.

Раздел 2 Боевая арена вводное занятие, базовые механики, манипуляции в игре,предметы, персонажи, тактика, индивидуальный вклад в игру, ранняя игра ,контроль карты, командный вклад в победу, индивидуальная игра. ОФП.

11. Боевая арена.Вводное занятие

Практика: Установка официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры, основных элементов управления.

12. Боевая арена. Базовые механики

Практика: Прохождение обучения и запуск тренировочных матчей.

13. Боевая арена. Манипуляции в игре

Теория: Рациональные манипуляции. Лишние действия.

14. Боевая арена. Предметы.

Практика: Внутриигровые предметы и применение их в игровом процессе

15. Общая физическая подготовка.

Теория: Техника выполнения упражнений для развития скоростных качеств

Практика: Упражнения на развитие скоростных качеств

16. Боевая арена. Персонажи.

Практика: Игровые персонажи. Распределение игровых ролей.

17. Боевая арена.Тактика.

Теория: Тактика индивидуальной игры.

18. Боевая арена. Индивидуальный вклад в игру

Теория: Стратегия индивидуальной игры.

19. Боевая арена. Ранняя игра

Практика: Лайнинг стадия, основные комбинации персонажей и способностей.

20. Общая физическая подготовка.

Теория: Техника выполнения упражнений для развития ловкости.

Практика: Упражнения на развитие ловкости

21. Боевая арена. Контроль карты

Практика: Вардинг, отводы и пулы лесных крипов, контроль рун

22. Боевая арена. Командный вклад в победу

Теория: Тактика и стратегия командной игры.

23. Боевая арена. Индивидуальная игра.

Теория: Базовые игровые навыки

Практика: Индивидуальное мастерство

24. Боевая арена. Механика добиваний

Практика: Особенности механики ластхита.

25. Киберспорт и физические тренировки.

Теория: Физические тренировки киберспортсменов

Практика: Физические упражнения киберспортсменов

26. Боевая арена. Позиция игрового персонажа. Командные действия на разных этапах игры.

Практика: Базовые основы позиционной игры, основные командные перемещения на разных стадиях игры.

27. Боевая арена. План достижения победы.

Теория: Командные задачи.

Практика: Тактические заготовки.

28. Боевая арена. Выбор персонажей.

Практика: Основные особенности выбора героев на начальной, средней и конечной стадии игры.

29. Боевая арена. Основы стратегии игры.

Практика: Базовые стратегии игры.

30. Общая физическая подготовка.

Практика: Упражнения для укрепления мышц живота, спины.

Раздел 3 Инструктаж по технике безопасности. Трёхмерный тактический бой. ОФП.

31. Трёхмерный тактический бой.

Практика: Установка официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры, основных элементов управления.

32. Трёхмерный тактический бой. Манипуляции в игре. Инструктаж по технике безопасности.

Теория: Рациональные манипуляции. Лишние действия.

33. Трёхмерный тактический бой. Тактика.

Теория: Тактика индивидуальной игры.

34. Трёхмерный тактический бой. Индивидуальный вклад в игру. Инструктаж по технике безопасности.

Теория: Стратегия индивидуальной игры. Инструктаж по технике безопасности.

35. Рабочее положение киберспортсменов.

Теория: Правильная посадка за компьютером.

Практика: Рабочая поза киберспортсмена.

36. Трёхмерный тактический бой. Игровое оружие.

Практика: Параметры запуска и настройка конфигураций. Игровое оружие: название, особенности применения, стоимость, наносимый урон, контроль отдачи.

37. Трёхмерный тактический бой. Игровая экипировка.

Практика: Игровые гранаты и бронь: название, стоимость, целесообразность применения в той или иной игровой ситуации.

38. Трёхмерный тактический бой. Обзор карт.

Практика: Соревновательные карты: названия, особенности, преимущества выбранной стороны в атаке или защите.

39. Трёхмерный тактический бой. Экономика раундов.

Практика: Игровая экономика и разновидности раундов в зависимости от экономики команды: эко, форс, бонус, бай.

40. Общая физическая подготовка.

Теория: Техника упражнений мышц рук и ног.

Практика: Упражнения, развивающие мышцы рук и ног.

41. Трёхмерный тактический бой. Командный вклад в игру.

Теория: Тактика и стратегия командной игры.

42. Трёхмерный тактический бой. Стратегия командной игры.

Практика: Комбинации и тактики в зависимости от выбранной карты и стороны, различные раунды: дефолтные, позиционные, быстрые, медленные, фейк, ретейк, бонус.

43. Трёхмерный тактический бой. Управление игровым персонажем.

Практика: Изучение механики стрельбы и движения игровой модельки: спрей, зажим, контроль выпускаемых патронов, банни хоуп.

44. Трёхмерный тактический бой. Индивидуальная игра.

Теория: Базовые игровые навыки. Индивидуальное мастерство.

45. Общая физическая подготовка.

Теория: Техника выполнения прыжковых упражнений.

Практика: Прыжковые упражнения.

46. Трёхмерный тактический бой. Командное планирование игры.

Теория: Командные задачи. Тактические заготовки.

47. Трёхмерный тактический бой. Гранаты.

Практика: Изучение разновидностей раскидок гранат в зависимости от раунда и экономики.

48. Трёхмерный тактический бой. Командная игра.

Теория: Стратегии победы. Командное мастерство.

49. Трёхмерный тактический бой. Соревновательный режим.

Практика: Игровая практика.

50. Защита зрения.

Теория: Техника выполнения упражнений для глаз.

Практика: Упражнения для глаз.

51. Общая физическая подготовка.

Теория: Техника подтягивания на высокой перекладине.

Практика: Подтягивания на высокой перекладине.

Раздел 4 Файтинги Tekken и Mortal Kombat; EA Sports UFC. Тактические разборы матчей. Основные роли союзников. Командные тактические приёмы в физической и интерактивной части избранного вида программы. ОФП.

52. Тактические разборы матчей.

Теория: Просмотр профессиональных матчей.

Практика: Разбор профессиональных матчей.

53. Основные роли союзников.

Теория: Изучение ролей союзников в команде.

Практика: Просмотр и разбор матчей обучающихся.

54. Игровая ситуация и ее разбор.

Теория: Анализ стратегий и разбор игровых ситуаций.

55. Загрузка и разбор матча профессиональной команды.

Практика: Анализ матча профессиональной команды.

56. Командные тактические приёмы в физической и интерактивной части избранного вида программы.

Практика: Применение тактических приёмов профессиональных команд в соревновательном процессе.

57. Файтинги Tekken и Mortal Kombat; EA Sports UFC. Знакомство.

Практика: знакомство с играми, краткий анализ, определение особенностей и различий; установка официальных клиентов игр; изучение главного и второстепенного меню игр.

58. Файтинги Tekken и Mortal Kombat; EA Sports UFC. Основы и механики.

Практика: соревновательные карты; игровые персонажи; игровые механики (движение, степгард и применение степов, удары и комбинации, сайдстепы и WS удары, бекдеши и BDC, пробивание защиты, игра на расстоянии, вейкап)

59. Файтинги Tekken и Mortal Kombat; EA Sports UFC. Тренировочные матчи.

Практика: контригра; игра в режимах «1 против компьютера» или «1 на 1», онлайн; анализ собственных боёв и боёв профессиональных игроков.

60. Общая физическая подготовка.

Практика: Игровые виды спорта «Мини-футбол». Правила «мини-футбола»

Раздел 5 Физическая и цифровая часть фиджитал спорта (Вызов «Спорт», «Скорость», «Тактика», «Технологии», «Стратегия»).

61. Физическая часть фиджитал спорта (Вызов «Спорт», «Скорость», «Тактика», «Технологии», «Стратегия»).

Теория: Основные правила игр и особенности проведения соревнований в физической части дисциплин фиджитал спорта.

62. Цифровая часть фиджитал спорта (Вызов «Спорт», «Скорость», «Тактика», «Технологии», «Стратегия»).

Теория: Основные правила игр и особенности проведения соревнований в цифровой части дисциплин фиджитал спорта.

63. Вызов «Стратегия».

Теория: Основные правила игр и особенности проведения: MLBB/DOTA 2 + суперфинал.

Практика: Тренировочные матчи и встречи в физическом пространстве.

64. Вызов «Скорость».

Теория: Основные правила игр, режимы и особенности проведения вызова в формате эстафеты: speedrun (Retro PC, Modern PC, Retro Console) + физическая полоса препятствий .

Практика: Тренировочные матчи и встречи в физическом пространстве.

65. Вызов «Спорт».

Теория: Основные правила игр и особенности проведения: фиджитал-футбол (FIFA + футбол 5x5); фиджитал-баскетбол (NBA + баскетбол 3x3); фиджитал хоккей (NHL + хоккей 3x3); фиджитал-единоборства (UFC + смешанные боевые искусства).

Практика: Тренировочные матчи и встречи в физическом пространстве.

66. Вызов «Тактика».

Теория: Основные правила игр и особенности проведения: CS:GO/Warface/Standoff 2 + лазертаг.

Практика: Тренировочные матчи и встречи в физическом пространстве.

67. Вызов «Технологии».

Теория: Основные правила игр и особенности проведения: DCL - The Game + гонки дронов.

Раздел 6 Итоговое занятие.

68. Итоговое занятие.

Практика: Чемпионат. Обобщение пройденного материала. Результаты по различным дисциплинам. Подведение итогов. Анализ результатов.

**Календарно-тематический план
на 2024-2025 учебный год**

№	Тема	Кол-во часов	Дата занятий	
			План	Факт
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	2	3.09.2024	
2.	Подготовка рабочего места к учебной деятельности.	2	6.09.2024	
3.	История развития фиджитал спорта	2	10.09.2024	
4.	Движение фиджитал.	2	13.09.2024	
5.	Общая физическая подготовка.	2	17.09.2024	
6.	Игры Будущего, как новый формат спортивных соревнований.	2	20.09.2024	
7.	Отличительные особенности и требования к организации спортивных мероприятий по фиджитал спорту	2	24.09.2024	
8.	Подвижные игры и специальные виды физической деятельности в подготовке фиджитал-спортсмена	2	27.09.2024	
9.	Программное обеспечение, используемое в соревнованиях по фиджитал спорту	2	1.10.2024	
10.	Общая физическая подготовка	2	4.10.2024	
11.	Боевая арена. Вводное занятие	2	8.10.2024	
12.	Боевая арена. Базовые механики	2	11.10.2024	
13.	Боевая арена. Манипуляции в игре	2	15.10.2024	
14.	Боевая арена. Предметы	2	18.10.2024	
15.	Общая физическая подготовка.	2	22.10.2024	
16.	Боевая арена. Персонажи.	2	25.10.2024	
17.	Боевая арена. Тактика.	2	29.10.2024	
18.	Боевая арена. Индивидуальный вклад в игру	2	5.11.2024	
19.	Боевая арена. Ранняя игра	2	8.11.2024	
20.	Общая физическая подготовка.	2	12.11.2024	
21.	Боевая арена. Контроль карты	2	15.11.2024	
22.	Боевая арена. Командный вклад в победу	2	19.11.2024	
23.	Боевая арена. Индивидуальная игра	2	22.11.2024	
24.	Боевая арена. Механика добиваний	2	26.11.2024	
25.	Киберспорт и физические тренировки.	2	29.11.2024	
26.	Боевая арена. Позиция игрового персонажа. Командные действия на разных этапах игры.	2	3.12.2024	

27.	Боевая арена. План достижения победы.	2	6.12.2024	
28.	Боевая арена. Выбор персонажей	2	10.12.2024	
29.	Боевая арена. Основы стратегии игры	2	13.12.2024	
30.	Общая физическая подготовка.	2	17.12.2024	
31.	Трёхмерный тактический бой.	2	20.12.2024	
32.	Трёхмерный тактический бой. Манипуляции в игре. Инструктаж по технике безопасности.	2	24.12.2024	
33.	Трёхмерный тактический бой. Тактика	2	27.12.2024	
34.	Трёхмерный тактический бой. Индивидуальный вклад в игру. Инструктаж по технике безопасности	2	10.01.2025	
35.	Рабочее положение киберспортсменов	2	14.01.2025	
36.	Трёхмерный тактический бой. Игровое оружие	2	17.01.2025	
37.	Трёхмерный тактический бой. Игровая экипировка	2	21.01.2025	
38.	Трёхмерный тактический бой. Обзор карт	2	24.01.2025	
39.	Трёхмерный тактический бой. Экономика раундов	2	28.01.2025	
40.	Общая физическая подготовка.	2	31.01.2025	
41.	Трёхмерный тактический бой. Командный вклад в игру	2	4.02.2025	
42.	Трёхмерный тактический бой. Стратегия командной игры	2	7.02.2025	
43.	Трёхмерный тактический бой. Управление игровым персонажем	2	11.02.2025	
44.	Трёхмерный тактический бой. Индивидуальная игра	2	18.02.2025	
45.	Общая физическая подготовка.	2	21.02.2025	
46.	Трёхмерный тактический бой. Командное планирование игры.	2	25.02.2025	
47.	Трёхмерный тактический бой. Гранаты	2	28.02.2025	
48.	Трёхмерный тактический бой. Командная игра	2	4.03.2025	
49.	Трёхмерный тактический бой. Соревновательный режим	2	7.03.2025	
50.	Защита зрения.	2	11.03.2025	
51.	Общая физическая подготовка.	2	14.03.2025	
52.	Тактические разборы матчей	2	18.03.2025	
53.	Основные роли союзников	2	21.03.2025	
54.	Игровая ситуация и ее разбор	2	1.04.2025	

55.	Загрузка и разбор матча профессиональной команды	2	4.04.2025	
56.	Командные тактические приёмы в физической и интерактивной части избранного вида программы	2	8.04.2025	
57.	Файтинги Tekken и Mortal Kombat; EA Sports UFC. Знакомство	2	11.04.2025	
58.	Файтинги Tekken и Mortal Kombat; EA Sports UFC. Основы и механики	2	15.04.2025	
59.	Файтинги Tekken и Mortal Kombat; EA Sports UFC. Тренировочные матчи	2	18.04.2025	
60.	Общая физическая подготовка	2	22.04.2025	
61.	Физическая часть фиджитал спорта (Вызов «Спорт», «Скорость», «Тактика», «Технологии», «Стратегия»)	2	25.04.2025	
62.	Цифровая часть фиджитал спорта (Вызов «Спорт», «Скорость», «Тактика», «Технологии», «Стратегия»)	2	29.04.2025	
63.	Вызов «Стратегия»	2	6.05.2025	
64.	Вызов «Скорость»	2	9.05.2025	
65.	Вызов «Спорт»	2	13.05.2025	
66.	Вызов «Тактика»	2	16.05.2025	
67.	Вызов «Технологии»	2	20.05.2025	
68.	Итоговое занятие.	2	23.05.2025	
	Итого:	136		



Частное общеобразовательное учреждение «Газпром школа Санкт-Петербург»
(Частное образовательное учреждение «Газпром школа Санкт-Петербург»)

**ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ
«ФИДЖИТАЛ-СПОРТ»**

Физкультурно-спортивной направленности
Возраст обучающихся: 13-18 лет
Срок реализации: 1 год
Группа: 8-11 класс

Разработчик программы:
Усович Артём Алексеевич,
педагог дополнительного образования

Направленность программы: физкультурно-спортивная

Уровень освоения материала: общекультурный

Цель программы: способствовать формированию интереса к спорту и активному образу жизни, одновременно взаимодействуя с цифровыми технологиями.

Задачи общеразвивающей программы:

Обучающие:

1. Ознакомиться с основами фиджитал спорта, правилами и особенностями комбинации физической активности и киберспортивных элементов;
2. Обучить эффективному взаимодействию с цифровыми технологиями, спортивным оборудованием и игровыми платформами;
3. Обучить навыкам планирования, постановки целей и разработки тактики на соревнования;
4. Формировать базовые физические и игровые навыки, необходимые для участия в соревнованиях фиджитал спорта.

Развивающие:

1. Способствовать развитию стратегического мышления, умение анализировать игровую ситуацию и принимать оперативные решения;
2. Способствовать развитию координации движений, быстроты реакции и общей физической подготовки;
3. Способствовать развитию креативности и инновационного подхода при использовании как физических, так и цифровых элементов;
4. Совершенствование эмоциональной устойчивости в условиях стресса и соревнований.

Воспитательные:

1. Формирование дисциплины, самоконтроля и ответственности за результат как индивидуальный, так и командный;
2. Воспитание духа здоровой конкуренции, уважения к соперникам и честной игры;
3. Воспитание интереса к физической культуре и активному образу жизни, противодействие гиподинамии и зависимостям от цифровых устройств;
4. Воспитание социальной ответственности и умения взаимодействовать с другими людьми, соблюдая нормы и правила.

Планируемые результаты освоения программы:

Предметные результаты

1. Освоят основы фиджитал спорта, знание правил и стратегий как в киберспорте, так и в физическом спорте;
2. Освоят навыки эффективного применения стратегий в киберспортивных играх и быстро адаптироваться к игровым условиям ;
3. Освоят основы физической культуры фиджитал спортсмена с использованием физических упражнений различной направленности;

Метапредметные результаты

1. Разовьют умение взаимодействовать в команде, распределять задачи и достигать общих целей;
2. Разовьют навыки постановки целей, разработки тактики и анализа результатов как в игре, так и в спортивных состязаниях;
3. Разовьют способность адаптироваться к меняющимся ситуациям и принимать оперативные решения.

Личностные результаты

1. Проявят самоконтроль, ответственность за свои действия и результаты команды;
2. Проявят устойчивый интерес к физической активности и спортивным достижениям;
3. Проявят уважение к соперникам, соблюдение правил и этических норм в игровом и спортивном процессах.

Результатом освоения программы учебного курса является готовность обучающихся к участию в мероприятиях различного уровня, входящих в перечень олимпиад, интеллектуальных и творческих конкурсов Комитета по образованию Санкт-Петербурга и Министерства Просвещения на текущий учебный год.

В результате обучения учащиеся должны знать и уметь:

1. Общее представление об фиджитал спорте как о научной области и о направлениях прикладного применения, его значении для человека;
2. Представление об области фиджитал спорта и задачах, которые она решает;
3. Представление об области фиджитал спорта и сферах которые он затрагивает.

Содержание программы

Раздел 1 Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.ОФП. История развития фиджитал спорта. Движение фиджитал. Игры Будущего, как новый формат спортивных соревнований. Отличительные особенности и требования к организации спортивных мероприятий по фиджитал спорту.

1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.

Теория: Знакомство с преподавателем, программой, с оборудованием. Инструктаж по технике безопасности.

2. Подготовка рабочего места к учебной деятельности.

Теория: Выявление и устранение программных неполадок в работе девайсов, правильное положение тела во время работы

Практика: Настройка устройств ввода (персональный компьютер, игровая консоль, VR-система), монитора, аксессуаров, стола и кресла

3. История развития фиджитал спорта.

Теория: Основные даты; нормативные документы; состоявшиеся тестовые соревнования среди школьников, студентов и рабочей молодёжи.

4. Движение фиджитал.

Теория: Миссия и ценности; фиджитал-федерация; фиджитал-центры и фиджитал-академии; фиджитал-образование.

5. Общая физическая подготовка.

Теория: Техника выполнения упражнений для развития выносливости.

Практика: Упражнения на развитие выносливости.

6. Игры Будущего, как новый формат спортивных соревнований.

Теория: Игры в цифрах; город-организатор; игры основных «вызовов»: спорт, тактика боя, стратегия боя, скорость, технологичность.

7. Отличительные особенности и требования к организации спортивных мероприятий по фиджитал спорту

Теория: Подробный обзор и анализ результатов тестовых соревнований в формате Игр будущего среди школьников, студентов и рабочей молодёжи на территории России.

8. Подвижные игры и специальные виды физической деятельности в подготовке фиджитал-спортсмена

Теория: Одиночные и групповые игры; игры с предметами и без; нейроатлетика; пальчиковая гимнастика; пенспиннинг.

9. Программное обеспечение, используемое в соревнованиях по фиджитал спорту.

Теория: Драйвера для оптимальной работы игровых систем; специальные дополнительные программы для игр; онлайн-сервисы цифрового распространения игр (Steam, Origin, Epic Game Store, Blizzard).

10. Общая физическая подготовка

Теория: Техника выполнения упражнений для развития силовых качеств.

Практика: Силовые упражнения.

Раздел 2 Боевая арена вводное занятие, базовые механики, манипуляции в игре,предметы, персонажи, тактика, индивидуальный вклад в игру, ранняя игра ,контроль карты, командный вклад в победу, индивидуальная игра. ОФП.

11. Боевая арена.Вводное занятие

Практика: Установка официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры, основных элементов управления.

12. Боевая арена. Базовые механики

Практика: Прохождение обучения и запуск тренировочных матчей.

13. Боевая арена. Манипуляции в игре

Теория: Рациональные манипуляции. Лишние действия.

14. Боевая арена. Предметы.

Практика: Внутриигровые предметы и применение их в игровом процессе

15. Общая физическая подготовка.

Теория: Техника выполнения упражнений для развития скоростных качеств

Практика: Упражнения на развитие скоростных качеств

16. Боевая арена. Персонажи.

Практика: Игровые персонажи. Распределение игровых ролей.

17. Боевая арена.Тактика.

Теория: Тактика индивидуальной игры.

18. Боевая арена. Индивидуальный вклад в игру

Теория: Стратегия индивидуальной игры.

19. Боевая арена. Ранняя игра

Практика: Лайнинг стадия, основные комбинации персонажей и способностей.

20. Общая физическая подготовка.

Теория: Техника выполнения упражнений для развития ловкости.

Практика: Упражнения на развитие ловкости

21. Боевая арена. Контроль карты

Практика: Вардинг, отводы и пулы лесных крипов, контроль рун

22. Боевая арена. Командный вклад в победу

Теория: Тактика и стратегия командной игры.

23. Боевая арена. Индивидуальная игра.

Теория: Базовые игровые навыки

Практика: Индивидуальное мастерство

24. Боевая арена. Механика добиваний

Практика: Особенности механики ластхита.

25. Киберспорт и физические тренировки.

Теория: Физические тренировки киберспортсменов

Практика: Физические упражнения киберспортсменов

26. Боевая арена. Позиция игрового персонажа. Командные действия на разных этапах игры.

Практика: Базовые основы позиционной игры, основные командные перемещения на разных стадиях игры.

27. Боевая арена. План достижения победы.

Теория: Командные задачи.

Практика: Тактические заготовки.

28. Боевая арена. Выбор персонажей.

Практика: Основные особенности выбора героев на начальной, средней и конечной стадии игры.

29. Боевая арена. Основы стратегии игры.

Практика: Базовые стратегии игры.

30. Общая физическая подготовка.

Практика: Упражнения для укрепления мышц живота, спины.

Раздел 3 Инструктаж по технике безопасности. Трёхмерный тактический бой. ОФП.

31. Трёхмерный тактический бой.

Практика: Установка официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры, основных элементов управления.

32. Трёхмерный тактический бой. Манипуляции в игре. Инструктаж по технике безопасности.

Теория: Рациональные манипуляции. Лишние действия.

33. Трёхмерный тактический бой. Тактика.

Теория: Тактика индивидуальной игры.

34. Трёхмерный тактический бой. Индивидуальный вклад в игру. Инструктаж по технике безопасности.

Теория: Стратегия индивидуальной игры. Инструктаж по технике безопасности.

35. Рабочее положение киберспортсменов.

Теория: Правильная посадка за компьютером.

Практика: Рабочая поза киберспортсмена.

36. Трёхмерный тактический бой. Игровое оружие.

Практика: Параметры запуска и настройка конфигураций. Игровое оружие: название, особенности применения, стоимость, наносимый урон, контроль отдачи.

37. Трёхмерный тактический бой. Игровая экипировка.

Практика: Игровые гранаты и броня: название, стоимость, целесообразность применения в той или иной игровой ситуации.

38. Трёхмерный тактический бой. Обзор карт.

Практика: Соревновательные карты: названия, особенности, преимущества выбранной стороны в атаке или защите.

39. Трёхмерный тактический бой. Экономика раундов.

Практика: Игровая экономика и разновидности раундов в зависимости от экономики команды: эко, форс, бонус, бай.

40. Общая физическая подготовка.

Теория: Техника упражнений мышц рук и ног.

Практика: Упражнения, развивающие мышцы рук и ног.

41. Трёхмерный тактический бой. Командный вклад в игру.

Теория: Тактика и стратегия командной игры.

42. Трёхмерный тактический бой. Стратегия командной игры.

Практика: Комбинации и тактики в зависимости от выбранной карты и стороны, различные раунды: дефолтные, позиционные, быстрые, медленные, фейк, ретейк, бонус.

43. Трёхмерный тактический бой. Управление игровым персонажем.

Практика: Изучение механики стрельбы и движения игровой модельки: спрей, зажим, контроль выпускаемых патронов, банни хоуп.

44. Трёхмерный тактический бой. Индивидуальная игра.

Теория: Базовые игровые навыки. Индивидуальное мастерство.

45. Общая физическая подготовка.

Теория: Техника выполнения прыжковых упражнений.

Практика: Прыжковые упражнения.

46. Трёхмерный тактический бой. Командное планирование игры.

Теория: Командные задачи. Тактические заготовки.

47. Трёхмерный тактический бой. Гранаты.

Практика: Изучение разновидностей раскидок гранат в зависимости от раунда и экономики.

48. Трёхмерный тактический бой. Командная игра.

Теория: Стратегии победы. Командное мастерство.

49. Трёхмерный тактический бой. Соревновательный режим.

Практика: Игровая практика.

50. Защита зрения.

Теория: Техника выполнения упражнений для глаз.

Практика: Упражнения для глаз.

51. Общая физическая подготовка.

Теория: Техника подтягивания на высокой перекладине.

Практика: Подтягивания на высокой перекладине.

Раздел 4 Файтинги Tekken и Mortal Kombat; EA Sports UFC. Тактические разборы матчей. Основные роли союзников. Командные тактические приёмы в физической и интерактивной части избранного вида программы. ОФП.

52. Тактические разборы матчей.

Теория: Просмотр профессиональных матчей.

Практика: Разбор профессиональных матчей.

53. Основные роли союзников.

Теория: Изучение ролей союзников в команде.

Практика: Просмотр и разбор матчей обучающихся.

54. Игровая ситуация и ее разбор.

Теория: Анализ стратегий и разбор игровых ситуаций.

55. Загрузка и разбор матча профессиональной команды.

Практика: Анализ матча профессиональной команды.

56. Командные тактические приёмы в физической и интерактивной части избранного вида программы.

Практика: Применение тактических приёмов профессиональных команд в соревновательном процессе.

57. Файтинги Tekken и Mortal Kombat; EA Sports UFC. Знакомство.

Практика: знакомство с играми, краткий анализ, определение особенностей и различий; установка официальных клиентов игр; изучение главного и второстепенного меню игр.

58. Файтинги Tekken и Mortal Kombat; EA Sports UFC. Основы и механики.

Практика: соревновательные карты; игровые персонажи; игровые механики (движение, степгард и применение степов, удары и комбинации, сайдстепы и WS удары, бекдеши и BDC, пробивание защиты, игра на расстоянии, вейкап)

59. Файтинги Tekken и Mortal Kombat; EA Sports UFC. Тренировочные матчи.

Практика: контригра; игра в режимах «1 против компьютера» или «1 на 1», онлайн; анализ собственных боёв и боёв профессиональных игроков.

60. Общая физическая подготовка.

Практика: Игровые виды спорта «Мини-футбол». Правила «мини-футбола»

Раздел 5 Физическая и цифровая часть фиджитал спорта (Вызов «Спорт», «Скорость», «Тактика», «Технологии», «Стратегия»).

61. Физическая часть фиджитал спорта (Вызов «Спорт», «Скорость», «Тактика», «Технологии», «Стратегия»).

Теория: Основные правила игр и особенности проведения соревнований в физической части дисциплин фиджитал спорта.

62. Цифровая часть фиджитал спорта (Вызов «Спорт», «Скорость», «Тактика», «Технологии», «Стратегия»).

Теория: Основные правила игр и особенности проведения соревнований в цифровой части дисциплин фиджитал спорта.

63. Вызов «Стратегия».

Теория: Основные правила игр и особенности проведения: MLBB/DOTA 2 + суперфинал.

Практика: Тренировочные матчи и встречи в физическом пространстве.

64. Вызов «Скорость».

Теория: Основные правила игр, режимы и особенности проведения вызова в формате эстафеты: speedrun (Retro PC, Modern PC, Retro Console) + физическая полоса препятствий .

Практика: Тренировочные матчи и встречи в физическом пространстве.

65. Вызов «Спорт».

Теория: Основные правила игр и особенности проведения: фиджитал-футбол (FIFA +

футбол 5х5);фиджитал-баскетбол (NBA + баскетбол 3х3);фиджитал хоккей (NHL + хоккей 3х3); фиджитал-единоборства (UFC + смешанные боевые искусства).

Практика: Тренировочные матчи и встречи в физическом пространстве.

66. Вызов «Тактика».

Теория: Основные правила игр и особенности проведения: CS:GO/Warface/Standoff 2 + лазертаг.

Практика: Тренировочные матчи и встречи в физическом пространстве.

67. Вызов «Технологии».

Теория: Основные правила игр и особенности проведения: DCL - The Game + гонки дронов.

Раздел 6 Итоговое занятие.

68. Итоговое занятие.

Практика: Чемпионат. Обобщение пройденного материала. Результаты по различным дисциплинам. Подведение итогов. Анализ результатов.

**Календарно-тематический план
на 2024-2025 учебный год**

№	Тема	Кол-во часов	Дата занятий	
			План	Факт
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	2	3.09.2024	
2.	Подготовка рабочего места к учебной деятельности.	2	6.09.2024	
3.	История развития фиджитал спорта	2	10.09.2024	
4.	Движение фиджитал.	2	13.09.2024	
5.	Общая физическая подготовка.	2	17.09.2024	
6.	Игры Будущего, как новый формат спортивных соревнований.	2	20.09.2024	
7.	Отличительные особенности и требования к организации спортивных мероприятий по фиджитал спорту	2	24.09.2024	
8.	Подвижные игры и специальные виды физической деятельности в подготовке фиджитал-спортсмена	2	27.09.2024	
9.	Программное обеспечение, используемое в соревнованиях по фиджитал спорту	2	1.10.2024	
10.	Общая физическая подготовка	2	4.10.2024	
11.	Боевая арена. Вводное занятие	2	8.10.2024	
12.	Боевая арена. Базовые механики	2	11.10.2024	
13.	Боевая арена. Манипуляции в игре	2	15.10.2024	
14.	Боевая арена. Предметы	2	18.10.2024	
15.	Общая физическая подготовка.	2	22.10.2024	
16.	Боевая арена. Персонажи.	2	25.10.2024	
17.	Боевая арена. Тактика.	2	29.10.2024	
18.	Боевая арена. Индивидуальный вклад в игру	2	5.11.2024	
19.	Боевая арена. Ранняя игра	2	8.11.2024	
20.	Общая физическая подготовка.	2	12.11.2024	
21.	Боевая арена. Контроль карты	2	15.11.2024	
22.	Боевая арена. Командный вклад в победу	2	19.11.2024	
23.	Боевая арена. Индивидуальная игра	2	22.11.2024	
24.	Боевая арена. Механика добиваний	2	26.11.2024	
25.	Киберспорт и физические тренировки.	2	29.11.2024	
26.	Боевая арена. Позиция игрового персонажа. Командные действия на разных этапах игры.	2	3.12.2024	

27.	Боевая арена. План достижения победы.	2	6.12.2024	
28.	Боевая арена. Выбор персонажей	2	10.12.2024	
29.	Боевая арена. Основы стратегии игры	2	13.12.2024	
30.	Общая физическая подготовка.	2	17.12.2024	
31.	Трёхмерный тактический бой.	2	20.12.2024	
32.	Трёхмерный тактический бой. Манипуляции в игре. Инструктаж по технике безопасности.	2	24.12.2024	
33.	Трёхмерный тактический бой. Тактика	2	27.12.2024	
34.	Трёхмерный тактический бой. Индивидуальный вклад в игру. Инструктаж по технике безопасности	2	10.01.2025	
35.	Рабочее положение киберспортсменов	2	14.01.2025	
36.	Трёхмерный тактический бой. Игровое оружие	2	17.01.2025	
37.	Трёхмерный тактический бой. Игровая экипировка	2	21.01.2025	
38.	Трёхмерный тактический бой. Обзор карт	2	24.01.2025	
39.	Трёхмерный тактический бой. Экономика раундов	2	28.01.2025	
40.	Общая физическая подготовка.	2	31.01.2025	
41.	Трёхмерный тактический бой. Командный вклад в игру	2	4.02.2025	
42.	Трёхмерный тактический бой. Стратегия командной игры	2	7.02.2025	
43.	Трёхмерный тактический бой. Управление игровым персонажем	2	11.02.2025	
44.	Трёхмерный тактический бой. Индивидуальная игра	2	18.02.2025	
45.	Общая физическая подготовка.	2	21.02.2025	
46.	Трёхмерный тактический бой. Командное планирование игры.	2	25.02.2025	
47.	Трёхмерный тактический бой. Гранаты	2	28.02.2025	
48.	Трёхмерный тактический бой. Командная игра	2	4.03.2025	
49.	Трёхмерный тактический бой. Соревновательный режим	2	7.03.2025	
50.	Защита зрения.	2	11.03.2025	
51.	Общая физическая подготовка.	2	14.03.2025	
52.	Тактические разборы матчей	2	18.03.2025	
53.	Основные роли союзников	2	21.03.2025	
54.	Игровая ситуация и ее разбор	2	1.04.2025	
55.	Загрузка и разбор матча профессиональной команды	2	4.04.2025	

56.	Командные тактические приёмы в физической и интерактивной части избранного вида программы	2	8.04.2025	
57.	Файтинги Tekken и Mortal Kombat; EA Sports UFC. Знакомство	2	11.04.2025	
58.	Файтинги Tekken и Mortal Kombat; EA Sports UFC. Основы и механики	2	15.04.2025	
59.	Файтинги Tekken и Mortal Kombat; EA Sports UFC. Тренировочные матчи	2	18.04.2025	
60.	Общая физическая подготовка	2	22.04.2025	
61.	Физическая часть фиджитал спорта (Вызов «Спорт», «Скорость», «Тактика», «Технологии», «Стратегия»)	2	25.04.2025	
62.	Цифровая часть фиджитал спорта (Вызов «Спорт», «Скорость», «Тактика», «Технологии», «Стратегия»)	2	29.04.2025	
63.	Вызов «Стратегия»	2	6.05.2025	
64.	Вызов «Скорость»	2	9.05.2025	
65.	Вызов «Спорт»	2	13.05.2025	
66.	Вызов «Тактика»	2	16.05.2025	
67.	Вызов «Технологии»	2	20.05.2025	
68.	Итоговое занятие.	2	23.05.2025	
	Итого:	136		

Методическое обеспечение

№ п/п	Раздел/тема	Форма проведения занятий	Приемы и методы	Дидактический материал	Формы подведения итогов
Раздел 1	<u>Вводное занятие.</u> Инструктаж по технике безопасности.ОФП. История развития фиджитал спорта. Движение фиджитал. Игры Будущего, как новый формат спортивных соревнований. Отличительные особенности и требования к организации спортивных мероприятий по фиджитал спорту	Теоретическое и практическое занятие	<u>Приемы:</u> Объяснительно-иллюстративный, самооценка, выполнение практических заданий, частично-поисковый. <u>Эмоциональные методы:</u> поощрение, создание ситуации успеха.	Инструкция по ТБ. Правила внутреннего распорядка. Презентации, видеоматериал, учебная литература	Практическое задание
Раздел 2	Боевая арена вводное занятие, базовые механики, манипуляции в игре,предметы, персонажи, тактика, индивидуальный вклад в игру, ранняя игра ,контроль карты, командный вклад в победу, индивидуальная игра. ОФП.	Теоретическое и практическое занятие	<u>Познавательные:</u> слушание, получение новых знаний, учебные дискуссии. <u>Социальные методы:</u> создание ситуации взаимопомощи. <u>Практические:</u>	Презентации, видеоматериал, учебная литература	Наблюдение
Раздел 3	Инструктаж по технике безопасности. Трёхмерный тактический бой. ОФП.	Теоретическое и практическое занятие	диалог, коммуникативные навыки, разбор нового материала, Чемпионат	Презентации, видеоматериал, учебная литература	Выполнение контрольных упражнений
Раздел 4	Файтинги Tekken и Mortal Kombat; EA Sports UFC знакомство, основы и механики, тренировочные матчи. Тактические	Теоретическое и практическое занятие		Наглядный показ. учебная литература	Опрос

	разборы матчей. Основные роли союзников. Командные тактические приёмы в физической и интерактивной части избранного вида программы. ОФП.				
Раздел 5	Физическая и цифровая часть фиджитал спорта (Вызов «Спорт», «Скорость», «Тактика», «Технологии», «Стратегия»)	Теоретическое и практическое занятие		Презентации, внутриигровой материал видеоматериал	Оценка и анализ индивидуальных результатов
Раздел 6	Итоговое занятие.	Практическое занятие		Презентации, внутриигровой материал видеоматериал	Чемпионат

Информационные источники

Список литературы для педагога:

1. Гураль О.Н. Развитие общественных отношений в компьютерном спорте. Наука и спорт: современные тенденции. 2020;
2. Данилина, Т.А. В мире детских эмоций: Пособие для практических работников ДОУ / В.Я. Зедгенидзе, Н.М. Стёпина. - М.: Знание, 2004.
3. Изотова, Е.И. Эмоциональная сфера ребёнка: Теория и практика: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. / Е. И. Изотова, Е.В. Никифорова - М.: Академия, 2004
4. Ковалец, И.В. Азбука эмоций. Практическое пособие для работы с детьми, имеющими отклонения в психофизическом развитии и эмоциональной сфере / И.В. Ковалец. - М.; ВЛАДОС, 2004.
5. Колозариди П. Чем онлайн отличается от оффлайна, и какой теоретический смысл есть в этом различии. Интеракция. Интервью. Интерпретация.
6. Корчемная Н.В. Социально-педагогические функции компьютерного спорта как инструмента интеллектуального развития личности. Вестник педагогических инноваций. 2019.
7. Кряжева, Н.Л. Развитие эмоционального мира детей. / Н.Л. Кряжева. - М.: Сфера. 2013.
8. Кузьмина О.И. Можно ли считать киберспорт спортом. Молодежный вестник ИРГТУ.2020.
9. Курамшин, Ю.Ф. Теория и методика физической культуры [Текст] / Ю.Ф. Курамшин. – 2-е изд., испр. – М.: Советский спорт, 2010. – 464 с.
10. Новосёлов М.А. Актуализация научного сопровождения компьютерного спорта Физическая культура: воспитание, образование, тренировка. 2017.
11. Правила вида спорта "компьютерный спорт" 2023 год. Последняя редакция.
12. Сахарова М.В. Киберспорт и его место в системе научного знания. Национальные программы формирования здорового образа жизни. Международный научно-практический конгресс. 2014.

13. Скаржинская Е.Н. Организационно-педагогические аспекты развития творческих способностей интеллектуальными видами спорта: канд. пед. наук. Малаховк. 2005.

14. Скаржинская Е.Н., Новоселов М.А. К вопросу понятийного обеспечения компьютерного спорта. В сборнике: Современность как предмет исследования Материалы IV Международной научной конференции. Московская государственная академия физической культуры. 2011.

15. Степаненкова Э. Я. Теория и методика физического воспитания и развития ребенка: учебное пособие для студентов высш. пед. учеб. заведений. — М.: Академия, 2001.

16. Хозиева, М.В. Практикум по возрастнo-психологическому консультированию / М.В. Хозиева. – М.: Издательский центр Академия

Список литературы для учащихся:

1. Майкл Дайвер. «Твой путь в киберспорт». 2017

2. Роланд Ли. «Киберспорт / англ. «Good Luck! Have Fun!». 2018

3. Тристан Донован. «Играй: История видеоигр». 2014

4. Павел Токарев, Михаил Пименов. «Наша игра. История. Бизнес. Возможности» 2020

5. Правила вида спорта "компьютерный спорт" 2023 год. Последняя редакция

Интернет-источники:

1. Сайт-тренажер <https://cyberten.ru/>

2. Федерация компьютерного спорта России <https://resf.ru/>

3. Правила вида спорта «компьютерный спорт» <https://rulaws.ru/acts/Prikaz-Minsporta-Rossii-ot-25.07.2022-N-615/>

Оценочные материалы

Виды контроля: входной, текущий, промежуточный, итоговый.

На основании **Входного контроля** педагог получает представление об исходном уровне знаний и умений учащихся, выявление учебной мотивации и стартового уровня образовательных возможностей учащихся в контексте выбранной ими программы. Входной контроль может осуществляться в форме собеседования, в результате чего педагог получает представление об исходном уровне знаний и умений учащихся, что позволяет ему принять обучающегося в середине учебного года.

Текущий контроль фиксируется в «Электронном журнале учета работы педагога дополнительного образования» как учет посещаемости учащихся. Предполагается, что, присутствуя на занятиях, учащийся задействован в процессе раскрытия и развития творческого потенциала, получает новые знания, приобретает умения и навыки.

Основными видами контроля результатов освоения, учащимися дополнительных общеразвивающих программ являются: промежуточный и итоговый.

Промежуточный контроль предусмотрен 1 раз в год (в декабре) для выявления уровня освоения программы учащимися и возможной корректировки процесса обучения. Заполняется «Диагностическая карта оценки результатов обучающегося по дополнительной общеразвивающей программе».

Итоговый контроль предусмотрен 1 раз в год (в мае) для определения итогового уровня освоения программы обучающимися, включая учет их творческих достижений. Заполняется «Диагностическая карта оценки результатов обучающегося по дополнительной общеразвивающей программе».

При осуществлении **промежуточного и итогового** контроля заполняется «Диагностическая карта оценки результатов обучающегося по дополнительной общеразвивающей программе», в которой отражаются:

- временные затраты на освоение программы;
- критерии оценки уровня предметных результатов учащихся
- критерии оценки уровня метапредметных результатов учащихся;
- критерии оценки уровня развития личностных результатов учащихся;
- учет творческих достижений учащихся.

При диагностике освоения программы по критериям предметных, метапредметных и личностных результатов предполагается суммирование баллов по обозначенным позициям.

Учет временных затрат на освоение программы фиксируется следующим образом:

- посещение менее 30% занятий по программе – 1 балл;
- посещение от 30% до 60% занятий по программе – 2 балла;
- посещение более 60% занятий – 3 балла.

Учет творческих достижений учащихся предполагает три уровня в зависимости от масштаба мероприятия (конкурс, выставка и т.д.):

- уровень учреждения – 1 балл;
- уровень района, города, области – 2 балла;
- всероссийский или международный уровень – 3 балла.

Здесь баллы не суммируются, фиксируется максимальный уровень достижений.

По сумме всех набранных баллов выделяются три уровня освоения программы учащимися: начальный (I), средний (II), высокий (III).

Диапазон начального уровня – от 1 до 11 баллов включительно.

Диапазон среднего уровня – от 12 до 22 баллов.

Диапазон высокого уровня – от 23 до 33 баллов.

Промежуточный и итоговый контроль (аттестация) осуществляются педагогом в отношении каждого обучающегося, результаты фиксируются в «Диагностической карте оценки результатов

обучающегося по дополнительной общеразвивающей программе», количество таких карт соответствует количеству учащихся в группе.

Затем педагог заполняет «Диагностическую карту оценки результатов освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы», отражающую результативность группы. Для каждой группы такая карта составляется в единственном количестве. Здесь фиксируется (в процентном соотношении от общей численности группы) количество учащихся, чья результативность соответствует: I (начальному) уровню, II (среднему) уровню, III (высокому) уровню освоения программы.

Среди прочих параметров результативности группы, обучающихся указываются:

- количество учащихся, посещающих занятия;
- используемые формы контроля;
- сохранность контингента.

Анализ полученных результатов является основанием для корректировки программы и ее дальнейшего усовершенствования.

Таким образом, промежуточный и итоговый контроль (аттестация) осуществляются педагогом в отношении каждого учащегося и каждой учебной группы, что фиксируется в соответствующих диагностических картах оценки результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы.

**Диагностическая карта оценки результатов входного контроля обучающегося
по дополнительной общеразвивающей программе**

ФИО педагога _____
Название программы _____
Год обучения _____
Номер группы _____
ФИО обучающегося _____

Критерии	Показатели (баллы)	Входной контроль
		Балл
Теоретический уровень (основные понятия)	2	
Практический уровень (умения, навыки)	2	
Познавательные (анализирование информации в ходе выполнения учебных задач)	2	
Регулятивные (саморегуляция, целеполагание, способность к преодолению препятствий и поставленных задач)	2	
Сотрудничество в группе	2	
Самостоятельность	2	
Проявление исследовательской активности и познавательного интереса	2	
Дата собеседования:		Всего баллов:

Оценка уровня знаний и умений обучающегося:

- более 10 баллов – соответствует
- менее 10 баллов – не соответствует

Соответствует _____ году обучения

**Диагностическая карта оценки результатов обучающегося
по дополнительной общеразвивающей программе**

ФИО педагога _____
 Название программы _____
 Номер группы _____
 ФИО обучающегося _____

Уровень освоения программы (итоговый)

Алгоритм подсчета результатов:

- Подсчитывается количество баллов по каждому обучающемуся;
- Определяется уровень освоения образовательной программы по сумме баллов.

Критерии		Показатели (баллы)	Промежуточная аттестация	Итоговая аттестация
1. Временные затраты на освоение программы				
- посещение менее 30% занятий по программе		1		
- посещение от 30% до 60% занятий по программе		2		
- посещение более 60% занятий по программе		3		
2. Критерии оценки уровня предметных результатов обучающегося				
- теоретический уровень (знания)		3		
- практический уровень (умения, навыки)		3		
- проявление творческих решений (на уровне объединения)		3		
3. Критерии оценки уровня метапредметных результатов обучающегося				
- познавательные (работа с информацией, исследовательская деятельность)		3		
- регулятивные (саморегуляция, целеполагание, способность к преодолению препятствий и стрессовых ситуаций)		3		
- коммуникативные компетенции (сотрудничество, работа в команде на общий результат)		3		
4. Критерии оценки уровня развития личностных результатов обучающегося				
- ответственное отношение к занятиям		3		
- соответствие социально-этическим нормам поведения		3		
- приверженность гуманистическим ценностям		3		
5. Учет творческих достижений обучающегося (учитывается максимальный уровень достижений из перечисленных)				
- уровень учреждения		1		
- уровень района, города, области		2		
- всероссийский или международный уровень		3		
Сумма баллов:				
Уровень:	диапазон начального уровня	1 - 11	I	I
	диапазон среднего уровня	12 - 22	II	II
	диапазон высокого уровня	23 - 33	III	III
Дата собеседования:				
Подпись педагога, осуществлявшего оценивание:				

**Диагностическая карта оценки результатов освоения
по дополнительной общеразвивающей программе, сводная по группе обучающихся**

ФИО педагога _____

Название программы _____

Номер группы _____

Параметры результативности	Аттестация	
	промежуточная	итоговая
1. количество обучающихся в %, посещающих занятия:		
2. количество обучающихся в %, освоивших программу (этап) в разной степени:		
- I начальный уровень		
- II средний уровень		
- III высокий уровень		
3. используемые формы контроля:		
4. сохранность контингента в %:		
5.* (для программ сроком реализации более одного года) количество учащихся в %		
- переведенных на следующий учебный год		
- не переведенных на следующий учебный год		
Дата собеседования:		
Подпись педагога, осуществлявшего диагностику:		

**Лист корректировки рабочей программы
(календарно-тематического планирования рабочей программы)
20__-20__ учебный год**

Направленность:	
Объединение:	
Педагог дополнительного образования:	
Номер группы:	

№ занятия по плану	Даты по основному КТП	Даты проведения	Тема	Количество часов		Причина корректировки	Способ корректировки
				По плану	Дано		

Педагог дополнительного образования: _____
(_____)

подпись

расшифровка

СОГЛАСОВАНО _____ (_____)

«____» _____ 202_

подпись

расшифровка