

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Анжеро-Судженского городского округа
«Основная общеобразовательная школа № 8»**

Приложение к ООП ООО
Приказ от 01.09.2020г. № 151

**Рабочая программа курса внеурочной деятельности
«Киберспорт»**

Направление: спортивно-оздоровительное

Срок реализации: 1 год

Разработчик: Огородников В.Г.
учитель физической культуры

Анжеро-Судженск
2020

Содержание

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности	3
2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности	4
3. Тематическое планирование	6

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

1.1. Личностные результаты:

1) освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, включая взрослые и социальные сообщества; участие в школьном самоуправлении и общественной жизни в пределах возрастных компетенций с учетом региональных, этнокультурных, социальных и экономических особенностей;

2) развитие морального сознания и компетентности в решении моральных проблем на основе личного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;

3) формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

1.2. Метапредметные результаты:

1) умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

2) умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

3) владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

4) умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

5) умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

6) 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.

2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов учебной деятельности

Вводное занятие

Организация места за компьютером (расстояние от глаз до монитора, освещённость, и прочее). Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности. Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Установка и обновление антивирусных программ. Хэширование и пароли. Понятие о надёжном пароле. Безопасность финансовых расчётов в Интернете.

Формы организации: беседа

Виды деятельности: познавательная

Киберспортивные дисциплины

Симуляторы, соревновательные головоломки, коллекционные карточные игры (Hearthstone), сюжетные игры (Assassin's Creed, Dragon Age, «Ведьмак», Tomb Raider, Watch Dogs), и далее (по выбору педагога-тренера). Их особенности и направления.

Формы организации: беседа, практикум, компьютерная игра

Виды деятельности: познавательная, практическая, игровая

Выбор киберспортивной дисциплины, её характеристика

Выбор киберспортивной дисциплины, её правила. Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине.

Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине, особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Формы организации: беседа, тестирование, практикум, компьютерная игра

Виды деятельности: познавательная, практическая, игровая

Отработка командных стратегий и тактических приёмов

Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах. Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине, тактические приёмы, мешающие противнику реализовать его роль в команде, тактические приёмы, помогающие союзнику реализовать его роль в команде

Формы организации: беседа, практикум, компьютерная игра

Виды деятельности: познавательная, практическая, игровая

Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату

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

Формы организации: беседа, практикум, компьютерная игра

Виды деятельности: познавательная, практическая, игровая

Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине

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

Формы организации: компьютерная игра, соревнование

Виды деятельности: игровая

3. Тематическое планирование

№ п/п	Наименование тем	Количество часов
1	Вводное занятие	1
2	Киберспортивные дисциплины	2
3	Выбор киберспортивной дисциплины, её характеристика	2
4	Отработка командных стратегий и тактических приёмов	3
5	Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату	5
6	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине	4,5
Итого		17,5