Департамент образования Администрации города Омска

Бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования города Омска
«Детский Эколого-биологический Центр»

Принята на заседании
педагогического совета

Протокол № 1
от 03.09.2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор БОУ ДО г. Омска
«Детский ЭкоЦентр»

_____ Г. В. Ситникова

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «БОЛЬШЕ, ЧЕМ ИГРА»

направленность программы: техническая
возраст обучающихся: 11-17 лет
срок реализации: 1 год
трудоёмкость: 216 часов
уровень сложности: стартовый
форма реализации программы: очная

Автор-составитель: Демин Андрей Сергеевич, педагог дополнительного образования, Бородий Наталья Васильевна, методист

Омск, 2025 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Больше, чем Игра» – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Соревнования имеют четкие отличия от так называемых казуальных компьютерных игр. В 2004 году игровые соревнования в России были признаны официально и зарегистрированы Государственным комитетом статистики.

Не каждая игра подходит для игровых соревнований, ее математическая модель должна быть свободна от случайных событий преобладающих над фактором умения игры. Все участники соревнований должны быть в одинаковых условиях, а правила игры должны стимулировать состязание, происходящее между игроками, людьми. Роль компьютера сводится к созданию игрового пространства, арены, на которой происходит непосредственно само соревнование. Все спортсмены в рамках соревнования поставлены в одинаковые условия. Компьютерная игра определяет лишь одинаковые для всех правила, далее победа в состязании зависит только от мастерства спортсмена и его команды.

Программа дополнена такой формой организации занятий как сеанс одновременной игры, что позволит познакомить обучающихся с опытными игроками, расширить игровую практику, обозначить перспективы дальнейшего развития и совершенствования. Программой предусмотрено проведение соревнований среди обучающихся объединения, что позволит им в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а также выявить недостатки в подготовке. Кроме того в рамках сетевого взаимодействия предусмотрено участие в турнирах и онлайн-турнирах.

Во время занятий обучающиеся не только получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии, но и будут участвовать в качестве игроков, организаторов, судей и комментаторов соревнований. Данное участие даст опыт, который позволит не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

Актуальность программы подчеркивается его абсолютной демократичностью к физическим данным участников соревнований – обучающиеся с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта. Индустрия игровых компьютерных соревнований имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удаленной работы. В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды соревнований, среди которых важное место занимают компьютерные соревнования**.**

Киберспортивные соревнования являются мощнейшим инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения. Таким образом, вместо запрета и отрицания видеоигр, этот курс позволяет направить детские увлечения в позитивное русло.

Возраст обучающихся, условия набора при формировании учебной группы

Данная программа рассчитана на обучающихся среднего и старшего школьного возраста 11-17 лет. В объединение принимаются все желающие. На первых

занятиях проходит начальная диагностика знаний, умений и навыков, по результатам которой возможно распределение на 2 подгруппы: группу начинающих и группу совершенствования. В первой группе занимаются ребята, не умеющие играть в компьютерные игры, во второй группе – имеющие как первоначальные основы игры, так и некоторый игровой опыт. Занятия будут строиться с учетом диагностики и распределения заданий по мере сложности. Деятельность направлена на достижение максимального результата, выражающегося в победе над противником.

Формы обучения Обучение осуществляется в очной форме. Программа реализуется с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, а также участия в онлайн-чемпионатах.

Уровень программы – стартовый, позволяющий за счет минимальной сложности предлагаемого для освоения материала развить в течение года устойчивую мотивацию к игре.

Объём и срок освоения программы Программа рассчитана на 1 год обучения, из расчета 216 часов, занятия проводятся 2 раза в неделю по 3 часа каждое.

Режим занятий Продолжительность одного академического часа - 45 мин. Перерыв между учебными занятиями – 15 минут. Продолжительность непрерывного использования компьютера на занятиях не более 30 минут.

Особенности организации образовательного процесса: для лучшего усвоения материала по данной программе предусмотрено обучение в командах.

Педагогический процесс направлен на овладение рациональными формами ведения спортивной борьбы в процессе специфической соревновательной деятельности и включает в себя:

– изучение общих положений тактики выбранного вида спорта, приемов судейства и положения о соревнованиях, тактического опыта сильнейших спортсменов, освоение умений строить свою тактику в предстоящих соревнованиях;

– моделирование необходимых условий в тренировке и контрольных соревнованиях для практического овладения тактическими построениями. Ее результатом является обеспечение определенного уровня тактической подготовленности киберспортсмена или команды, тесно связанной с использованием разнообразных технических приемов, со способами их выполнения, выбором наступательной, оборонительной, контратакующей тактики и ее формами (индивидуальной, групповой или командной).

Цель программы: формирование и развитие у обучающихся умений и навыков коммуникации в игровой среде.

Задачи программы:

– познакомить обучающихся с основами компьютерных и соревновательных игр;

– обучить работе в специализированных программах;

– развить пространственное мышление, с помощью вычислительных навыков;

– сформировать навыки самостоятельной работы и чувство ответственности.

Планируемые результаты

Личностные:

– сформированы лидерские качества, психологическая и коммуникативная

культура;
– организованный, умеет планировать свое время и свою деятельность;
– имеет навыки работы в команде и группе, умеет договариваться.

Метапредметные:
– мотивирован на обучение;
– умеет строить доверительные дружеские отношения;
– развито аналитическое и критическое мышление, самооценка;

По направленности программы:
– знает основные классы компьютерных игр;
– знает основные правила и особенности проведения киберспортивных игр;
– знаком с основами киберспорта как спортивной дисциплины.

Учебно-тематический план

№	Наименование темы	Количество часов
1	**Раздел 1 Дисциплина CS:GO**	**78**
	Тема 1.1 Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете.	**6**
	Тема 1.2 Проведение отборочных игр среди обучающихся.	12
	Тема 1.3 Техническая подготовка.	12
	Тема 1.4 Изучение Карты de_inferno, de_train, de_nuke, de_cobblestone, de_mirage, de_overpass,de_cace	12
	Тема 1.5 Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, подсадка. Прострелы.	12
	Тема 1.6 Отработка навыков, сыгранность команды.	12
	Тема 1.7 Подведение итогов. Участие в соревнованиях.	12
2	**Раздел 2 Дисциплина DOTA2**	**66**
	Тема 2.1 Проведение отборочных игр среди обучающихся	12
	Тема 2.2 Техническая подготовка. Гаджеты. История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика.	9
	Тема 2.3 Изучение героев и их умений.	9
	Тема 2.4 Тактическая подготовка.	12
	Тема 2.5 Отработка навыков, сыгранность команды.	12
	Тема 2.6 Подведение итогов. Промежуточная диагностика. Участие в соревнованиях.	12
3	**Раздел 3 Изучение программы Discord.**	**36**
	Тема 3.1 Интерфейс программы Discord.	6
	Тема 3.2 Базовые плагины Discord.	6
	Тема 3.3 Модификатор Discord.	6
	Тема 3.4 Создание канала в Discord.	6
	Тема 3.5 Проведение игрового матча в Discord.	6
	Тема 3.6 Подведение итогов. Демонстрация собственного Канала в Discord.	6
4	**Раздел 4 Основы соревновательных игр на телефоне.**	**36**
	Тема 4.1 Изучение истории соревновательных игр на телефоне.	6

	Тема 4.2 Изучение истории игроков в соревновательных играх на телефоне.	6
	Тема 4. 3 Тактическая подготовка.	6
	Тема 4.4 Отработка навыков, сыгранность команды в Mobile legends BANG BANG.	6
	Тема 4.5 Проведение отборочных игр среди обучающихся.	6
	Тема 4.6 Итоговое занятие (Участие в соревнованиях). Итоговая диагностика.	6
Всего часов:		**216**

Содержание деятельности по освоению учебного плана

Раздел 1 Дисциплина CS:GO – 68 часов

Тема 1.1 Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете, 6 часов

Понятия и термины: команда

Виды деятельности: Знакомство с программой курса, его содержанием, формами работы, практическими работами. Техника безопасности при работе с компьютером. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Входящая диагностика.

Форма организации учебного занятия: беседа

Формы организации учебной деятельности: групповая, индивидуальная

Формы контроля: тестирование

Тема 1.2 Проведение отборочных игр среди обучающихся, 12 часов

Понятия и термины: Роль в команде.

Виды деятельности: Изучение презентации «Больше чем игра». Выполнение лабораторной работы, проведение отборочных игр среди обучающихся.

Форма организации учебного занятия: презентация, лабораторная работа,

Формы организации учебной деятельности: групповая

Формы контроля: наблюдение, опрос

Тема 1.3 Техническая подготовка, 12 часов

Понятия и термины: История создания и системные требования.

Виды деятельности: Изучение презентации «прицел в CS GO» Выполнение лабораторной работы, изучение таблицы званий.

Форма проведения занятия: занятие-презентация,

Формы организации учебной деятельности: групповая.

Формы контроля: лабораторная работа, опрос

Тема 1.4 Изучение Карты de_inferno, de_train, de_nuke, de_cobblestone, de_mirage, de_overpass,de_cace, 12 часов

Понятия и термины: природа, охрана объектов и правильные огневые позиции.

Виды деятельности обучающихся: решение тестовых задач, рефлексия, практика в игре.

Формы организации учебного занятия: беседа, наблюдение, опрос

Формы организации учебной деятельности: групповая.

Формы контроля: практическая работа

Тема 1.5 Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, подсадка. Прострелы 12 часов
Понятия и термины: Природные ресурсы, классификация.
Виды деятельности обучающихся: беседа, викторина, практическая работа, работа с топографической картой.
Формы организации учебного занятия: беседа, презентация.
Формы организации учебной деятельности: групповая, коллективная.
Формы контроля: практическое занятие

Тема 1.6 Отработка навыков, сыгранность команды, 12 часов
Виды деятельности обучающихся: решение тестовых задач, рефлексия
Формы организации учебного занятия: наблюдение, беседа
Формы организации учебной деятельности: групповая, коллективная.
Формы контроля: практическая работа наблюдение, опрос.

Тема 1.7 Подведение итогов. Участие в соревнованиях, 12 часов
Понятия и термины: буткемп, турнирные игры.
Виды деятельности обучающихся: турнир.
Формы организации учебного занятия: наблюдение, беседа, турнирный матч.
Формы организации учебной деятельности: групповая, коллективная.
Формы контроля: практическая работа, опрос.

Раздел 2 DOTA2 – 66 часов
Тема 2.1 Проведение отборочных игр среди обучающихся, 9 час
Понятия и термины: Роль в команде.
Виды деятельности: Изучение презентации «Больше чем игра». Выполнение лабораторной работы, проведение отборочных игр среди обучающихся.
Форма организации учебного занятия: презентация, лабораторная работа,
Формы организации учебной деятельности: групповая
Формы контроля: лабораторная работа

Тема 2.2 Техническая подготовка. Гаджеты. История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика, 9 часов
Понятия и термины: знакомство с компьютерами.
Виды деятельности обучающихся: практика за компьютерами.
Формы организации учебного занятия: практическая работа.
Формы организации учебной деятельности: групповая, коллективная.
Формы контроля: наблюдение, анализ.

Тема 2.3 Изучение героев и умений, 10 часов
Понятия и термины: знакомство с предметами и персонажами.
Виды деятельности обучающихся: практика за компьютерами.
Формы организации учебного занятия: практическая работа.
Формы организации учебной деятельности: групповая, коллективная.
Формы контроля: наблюдение.

Тема 2.4 Тактическая подготовка, 12 часов

Понятия и термины: знакомство с играми и правилами в игре
Виды деятельности обучающихся: практика за компьютерами.
Формы организации учебного занятия: практическая работа.
Формы организации учебной деятельности: групповая, коллективная.
Формы контроля: наблюдение, анализ.

Тема 2.5 Отработка навыков, сыгранность команды, 12 часов
Понятия и термины: управление действиями на игровой карте
Виды деятельности обучающихся: практика за компьютерами.
Формы организации учебного занятия: практическая работа.
Формы организации учебной деятельности: групповая, коллективная.
Формы контроля: наблюдение, анализ.

Тема 2.6 Подведение итогов. Промежуточная аттестация Участие в соревнованиях, 12 часов
Понятия и термины: турнирное событие, международный чемпионат.
Виды деятельности обучающихся: игровой турнир.
Формы организации учебного занятия: практическая работа.
Формы организации учебной деятельности: групповая, коллективная.
Формы контроля: наблюдение, анализ.

Раздел 3. Изучение программы Discord – 36 часов
Понятия и термины: управление действиями на игровой карте
Виды деятельности обучающихся: практика за компьютерами.
Формы организации учебного занятия: практическая работа.
Формы организации учебной деятельности: групповая, коллективная.
Формы контроля: наблюдение, анализ.

Тема 3.1 Интерфейс программы Discord, 6 часов
Понятия и термины: интерфейс приложения.
Виды деятельности обучающихся: практика за компьютерами.
Формы организации учебного занятия: практическая работа.
Формы организации учебной деятельности: групповая, коллективная.
Формы контроля: наблюдение

Тема 3.2 Базовые плагины Discord, 6 часов
Понятия и термины: плагины.
Виды деятельности обучающихся: практика за компьютерами.
Формы организации учебного занятия: практическая работа.
Формы организации учебной деятельности: групповая, коллективная.
Формы контроля: наблюдение, тестирование

Тема 3.3 Модификатор Discord, 6 часов
Понятия и термины: Discord бот.
Виды деятельности обучающихся: практика за компьютерами.
Формы организации учебного занятия: практическая работа.
Формы организации учебной деятельности: групповая, коллективная.

Формы контроля: наблюдение.

Тема 3.4 Создание канала в Discord, 6 часов
Понятия и термины: канал в Discord.
Виды деятельности обучающихся: практика за компьютерами.
Формы организации учебного занятия: практическая работа.
Формы организации учебной деятельности: групповая, коллективная.
Формы контроля: наблюдение, практическая работа

Тема 3.5 Проведение игрового матча в Discord, 6 часов
Понятия и термины: связь в команде.
Виды деятельности обучающихся: практика за компьютерами.
Формы организации учебного занятия: практическая работа.
Формы организации учебной деятельности: групповая, коллективная.
Формы контроля: наблюдение, эксперимент.

Тема 3.6 Подведение итогов. Демонстрация собственного Канала в Discord, 6 часов
Понятия и термины: тег канала
Виды деятельности обучающихся: практика за компьютерами.
Формы организации учебного занятия: практическая работа.
Формы организации учебной деятельности: групповая, коллективная.
Формы контроля: наблюдение, эксперимент.

Раздел 4. Основы соревновательных игр на телефоне – 36 часов
Тема 4.1 Изучение истории соревновательных игр на телефоне, 6 часов
Понятия и термины: мобильные соревновательные игры.
Виды деятельности обучающихся: практика за телефоном.
Формы организации учебного занятия: практическая работа.
Формы организации учебной деятельности: групповая, коллективная.
Формы контроля: наблюдение, эксперимент.

Тема 4.2 Изучение истории игроков в соревновательных играх на телефоне, 6 часов
Понятия и термины: тактика игр на телефоне
Виды деятельности обучающихся: практика за телефоном.
Формы организации учебного занятия: практическая работа.
Формы организации учебной деятельности: групповая, коллективная.
Формы контроля: наблюдение.

Тема 4.3 Тактическая подготовка, 6 часов
Понятия и термины: тактика игр на телефоне
Виды деятельности: практика за телефоном.
Формы организации учебного занятия: практическая работа.
Формы организации учебной деятельности: групповая, коллективная.
Формы контроля: наблюдение.

Тема 4.4 Отработка навыков, сыгранность команды в Mobile legends BANG

BANG, 6 часов
Понятия и термины: сыгранность
Виды деятельности обучающихся: практика за компьютерами.
Формы организации учебного занятия: практическая работа.
Формы организации учебной деятельности: групповая, коллективная.
Формы контроля: наблюдение, эксперимент.

Тема 4.5 Проведение отборочных игр среди обучающихся, 6 часов
Понятия и термины: турнир по мобильной игре.
Виды деятельности обучающихся: практика за телефоном.
Формы организации учебного занятия: практическая работа.
Формы организации учебной деятельности: групповая, коллективная.
Формы контроля: наблюдение.

Тема 4.6 Итоговое занятие (Участие в соревнованиях). Итоговая диагностика.
Понятия и термины: результат, поражение, призовой фонд
Виды деятельности обучающихся: практика за телефоном.
Формы организации учебного занятия: практическая работа.
Формы организации учебной деятельности: групповая, коллективная.
Формы контроля: наблюдение, чемпионат, рефлексия

Условия реализации программы
Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы:
- кабинет для проведения учебно-тренировочных занятий;
- оборудование учебного помещения;
- столы и стулья для обучащихся и педагога;
- телевизор
- аптечка;

Для зрительного восприятия материала имеются наглядные пособия, таблицы.

Для разработки планов-конспектов занятий, проведения бесед, игр используются интернет-ресурсы.

Информационное обеспечение:

Электронные образовательные ресурсы (аудио, видео, презентации). Для более эффективного освоения содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы используются следующие информационные ресурсы:
- https://www.youtube.com/c/Tankkko/videos;
- https://www.twitch.tv/csruhub;
- https://www.twitch.tv/esl_csgo;
- https://www.youtube.com/channel/UCq7JZ8ATgQWeu6sDM1czjhg;
- https://www.youtube.com/c/GstvRu/videos.

Оценочные материалы

С целью оценки технико-тактической подготовки на игровой процесс

необходимо использовать существующие средства аналитики, это сервисы аналитики игровых данных, такие как click-storm, opendota и dotabuff.

Для проведения итогов реализации программы используется оценка результатов, полученных во время участия обучающихся в чемпионате по выбранной дисциплине, как внутригрупповом, так и чемпионате на уровне региона.

1. Высокий уровень (не только проявляют, но и стараются научить действовать правильно других);
2. Средний уровень (понимают, как надо себя вести, какие действия необходимо производить, но не всегда следуют им);

3. Низкий уровень (проявляются иногда);

- принятие и соблюдение правил, принятых в области компьютерного спорта (1-5 баллов);
- самостоятельность и ответственность за свои поступки, в том числе и в компьютерной игре (1-5 баллов);
- сформированность навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных ситуациях, умение не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций
- умение получать и обрабатывать новую информацию, организации собственной деятельности (1-5 баллов);
- доброжелательность, умение слушать и слышать собеседника, обосновывать свою позицию, высказывать свое мнение (1-5 баллов).

Входящая диагностика предназначена для определения начального уровня сформированности ключевых компетенций и личностных качеств обучающихся и осуществляется во время проведения учебных занятий с помощью выполнения практических заданий, опросов, тестов и пр.

Текущая диагностика проводится в течение учебного года по темам и разделам программы, не предполагает фиксацию результатов в итоговых диагностических картах.

Процедура проведения итоговой педагогической диагностики проводится по завершению обучения. Проходит в форме тестирования (знание теорий, законов и систем функционирования живой природы на различных уровнях организации), а также в форме творческого проекта и защиты его.

Выявление развития коммуникативных УУД осуществляется через

- групповую работу, коллективные творческие дела, проектную деятельность; отслеживание личностного развития детей происходит методом педагогического наблюдения.

Таблица 1

Методы оценки образовательных результатов

№ п/п	Вид диагностических процедур	Цель, задачи (краткая характеристика)	Объект контроля	Инструментарий

1.	Входящая диагностика	Выявление метапредметных, личностных УУД, необходимых для занятий по Программе	Оценка предметных, метапредметных, личностных УУД	Педагогическое наблюдение, выполнение учебного задания
2.	Текущая диагностика	Контроль результатов освоения разделов (модулей), тем программы	Оценка образовательных результатов по разделам, темам	Выполнение учебного задания, опрос, пед. Наблюдение
3.	Промежуточный контроль	Контроль промежуточных результатов освоения программы	Оценка планируемых результатов	Выполнение учебного задания, опрос, педагогическое наблюдение
4.	Итоговая диагностика	Контроль результатов освоения программы	Оценка планируемых результатов за год (по уровням)	Выполнение мини–проекта, презентация на выставке учебных работ, пед. наблюдение

Оценивание сформированности личностных, метапредметных, универсальных учебных действий, предметных знаний, умений, навыков производится по трем уровням освоения образовательных результатов дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы на основании демонстрация показателей и критериев освоения планируемых результатов, представленных в Информационной карте, фиксируется в Индивидуальной диагностической карте сформированности личностных, предметных, метапредметных универсальных учебных действий.

В итоговой ведомости учета освоения личностных, метапредметных, предметных результатов освоения программы фиксируются уровни освоения программы обучающимися группы, выводится средний показатель освоения обучающимися образовательных результатов программы.

Таблица 2

- **Сводная оценочная форма достижения личностных результатов**
- **Цель:** выявить динамику развития личностных результатов обучающихся в течение учебного года.

- **Методы:** педагогическое наблюдение, защита проектов.

Личностные результаты							
Демонстрирует потребность к обучению и познавательной деятельности;		Демонстрирует умения взаимодействия с другими обучающимися в различных формах деятельности		Демонстрирует мотивацию на здоровый образ жизни		Демонстрирует способность к самостоятельной деятельности	
В	И	В	И	В	И	В	И

-

- В – входящая; И – итоговая
- **Сводная оценочная форма достижения метапредметных результатов**
- **Цель:** выявить динамику развития метапредметных результатов обучающихся в течение учебного года.
- **Методы:** опрос, тестирование, защита проектов.

Метапредметные результаты									
Умеет планировать, контролировать и оценивать свои действия и действия других обучающихся в решении учебных, и проектных задач.		Умеет самостоятельно определять цели, задачи в и проектной деятельности; стремится к их достижению.		Умеет презентовать результаты своей и коллективной работы.		Умеет работать с различными источниками информации.		Умеет работать в группе, выстраивать общение со сверстниками и взрослыми.	
В	И	В	И	В	И	В	И	В	И

В – входящая; И – итоговая

Таблица 4

Сводная оценочная форма достижения предметных результатов

- **Цель:** выявить динамику развития предметных результатов обучающихся в течение учебного года.
- **Методы:** опрос, тестирование, защита проектов.
-

Предметные результаты							
Использует оборудование, лабораторную посуду, реактивы при проведении исследовательских работ.		Соблюдает правила техники безопасности при проведении турниров.		Демонстрирует теоретические знания, определенные Программой.		Умеет: классифицировать игровых персонажей и создавать собственные комбинации	
В	И	В	И	В	И	В	И

3 Таблица 5

Карта–ключ оценки образовательных результатов обучающихся

Показатели	**Критерии по уровням**		
	Повышенный (3 балла)	**Базовый (2 балла)**	**Пониженный (1балл)**
Личностные результаты			
Демонстрирует потребность к обучению и познавательной деятельности; проявляет способности к	Самостоятельно демонстрирует потребность к обучению и познавательной деятельности; проявляет	Демонстрирует потребность к обучению и познавательной деятельности, проявляет способности к самостоятельной	Демонстрирует потребность к обучению и познавательной деятельности и проявляет способности к

самостоятельной деятельности.	способности к самостоятельной деятельности	деятельности после напоминания	самостоятельной деятельности только при помощи педагога.
Демонстрирует умения взаимодействия с другими обучающимися в различных формах деятельности	Самостоятельно демонстрирует умения взаимодействия с другими обучающимися в различных формах деятельности	Изредка проявляет самостоятельность Привзаимодействии с другими обучающимися в различных формах деятельности	Не проявляет самостоятельности при взаимодействии с другими обучающимися в различных формах деятельности
Демонстрирует мотивацию на здоровый образ жизни.	Ведет здоровый образ жизни и проявляет это.	Изредка проявляет мотивацию на здоровый образ жизни.	Не проявляет потребность в здоровом образе жизни.
Метапредметные результаты			
Умеет планировать, контролировать и оценивать свои действия и действия других обучающихся в решении учебных, и проектных задач.	Самостоятельно и всегда планирует, контролирует и оценивает свои действия и действия других обучающихся в решении учебных, и проектных задач.	Изредка планирует, контролирует и оценивает свои действия и действия других обучающихся в решении учебных, и проектных задач.	Не умеет планировать, контролировать и оценивать свои действия и действия других обучающихся в решении учебных, и проектных задач.
Умеет работать с различными источниками информации.	Имеет навыки самостоятельной работы с информацией (поиск, обработка, представление).	Умение проявляется не в полной мере (поиск, обработка информации осуществляются с посторонней помощью, представление информации затруднено).	Не имеет навыка работы с информацией (осуществляет поиск, но не умеет обрабатывать и представлять ее).
Умеет работать в группе, выстраивать общение со сверстниками и взрослыми.	Умеет работать в группе, находит общий язык со всеми, не конфликтует, предлагает свои решения в ситуации неопределенности	В группе работает, но чаще старается выполнить задание самостоятельно, нечасто, но конфликтует с участниками группы.	Не умеет работать в группе, конфликтует, не предлагает своих решений.
Умеет самостоятельно определять цели, задачи в учебной и проектной	Самостоятельно определяет цели, задачи в учебной и проектной деятельности,	Изредка определяет цели, задачи в учебной и проектной деятельности, стремится к их достижению.	Не умеет самостоятельно определять цели, задачи в учебной и проектной

деятельности.	стремится к их достижению.		деятельности, изредка стремится стремится к их достижению.
Умеет презентовать результаты своей и коллективной работы	Презентует самостоятельно и по необходимости результаты своей и коллективной работы.	Изредка самостоятельно презентует результаты Своей и коллективной работы.	Не умеет презентовать результаты своей и коллективной работы.
Использует компьютерные технологии и телефон для участие в соревновательных играх	Может самостоятельно использовать компьютерные технологии и телефон для участие в соревновательных играх.	Не всегда используют компьютерные технологии и телефон для участия в соревновательных играх.	Не может самостоятельно использовать соревновательную игру, допускает ошибки при координировании соревновательных событий.

Методические материалы

Для проведения учебных занятий используются разнообразные формы и методы работы.

Формы:

- игры аркады;
- творческие задания;
- киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы;
- дискуссии;

Методы:

- словесные методы: объяснение, диалог, беседа, лекция, рассказ, консультация;
- наглядный метод: таблицы, схемы;
- методы эмоционального стимулирования;
- метод игры;
- метод программированного обучения;
- творческие задания.

Теоретические занятия проходят в форме лекций, на которых через 20 минут проводятся физкультминутки, а на практических занятиях: – подвижные упражнения для снятия психофизического напряжения в целях охраны здоровья.

Занятия заканчиваются рефлексивной деятельностью, закрепляющей и проверяющей знания обучающихся и ориентирующей педагога на последующие действия.

Для ребят обязательно участие в чемпионатах и конкурсах различного уровня.

Дидактические материалы:

- вспомогательная литература;
- папка с разработками теоретических материалов по темам программы;

- анкеты;
- банк интерактивных игр и упражнений на знакомство, на выявление лидеров, на взаимодействие, на развитие креативности;
- разработки тренингов;
- разработочный материал (рекомендации, памятки, советы).
- применение в качестве дидактического материала уроков - онлайн-курсы для Киберспортсменов (Приложение 5);
- участие в проведении онлайн-чемпионатах по изученным играм.

При реализации программы принципиальным является то, что учреждение дополнительного образования не заставляет ребенка учиться, а создает условия для грамотного выбора каждым содержания изучаемого предмета и темпов его освоения. Ребенок приходит сюда сам, добровольно, в свое свободное время от основных занятий в школе, выбирает интересующий его предмет и понравившегося ему педагога. Задача педагога – не «давать» материал, а пробудить интерес, раскрыть возможности каждого, организовать совместную познавательную, творческую деятельность каждого ребенка.

Кадровое обеспечение

По данной программе может работать педагог дополнительного образования, имеющий технический профиль.

Список литературы
Нормативные правовые акты

1. Российская Федерация. Законы. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-Ф-3 «Об образовании РФ». - URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения 15.12.2021.).– Режим доступа: электронно-правовая система Консультант Плюс. - Текст: электронный.

2. Российская Федерация. Законы. Федеральный закон от 31 июля 2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в ФЗ «Об образовании в РФ» по вопросам воспитания обучающихся», (статья 12.1 «Общие требования к организации воспитания обучающихся»). - URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/b4f823952bafadf7c3be48187257dd2abf921d77/ (дата обращения 10 января 2022г.). – Режим доступа: электронно-правовая система Консультант Плюс. - Текст: электронный.

3. Российская Федерация. Законы. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 29.01.2021 N 28 «Об утверждении СП 1.2.385-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» - URL: http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202012210122 (дата обращения 10 января 2023г.). – Режим доступа: официальный интернет-портал правовой информации. – Текст: непосредственный.

4. Устав БОУ ДО г. Омска «Детский ЭкоЦентр», утвержден Приказом директора департамента образования Администрации города Омска № 245 от 30.12.2015 года.– Текст: непосредственный.

Список литературы для педагога

1. Деникин, А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – Москва : Эйдос, 2013.– С. 90-96. - Текст непосредственный.

2. Липков, А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – Москва, 2008. – С. 81-91. - Текст: непосредственный.

3. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный

ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: http://postnauka.ru/talks/41340 (дата обращения 18.06.2023). - Текст: электронный.

4. Трубникова А. В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7.– СПБ. : Наука и Техника, 2013. – 192 с. - Текст непосредственный.

Литература для обучающихся и родителей

1. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, https://www.land.empire.gg/news/1594/, (дата обращения 20.04.2023). - Текст: электронный.

2. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, URL https://postnauka.ru/video/21661 (дата обращения 20.04.2023) - Текст: электронный.

3. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: http://postnauka.ru/talks/41340 (дата обращения 20.04.2023). - Текст: электронный.

4. Нейт А., Киберспорт – олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina (дата обращения 20.04.2023). - Текст: электронный.

5. Панфилов К., Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: http://siliconrus.com/2015/04/esport (дата обращения 20.04.2023) - Текст: электронный.

6. Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, http://ru.dota2.com/2013/05/ (дата обращения 20.04.2023). - Текст: электронный.

7.

Список онлайн-курсов для киберспортсменов:

Бесплатная академия киберспорта [сайт] – 2024. – URL: https://skillbox.ru/?utm_source=advcake&utm_medium=cpa&utm_campaign=affiliate&utm_content=71927d7b&utm_term=bba0e066c1bff79b0e0950d24c03bd90&advcake_params=bba0e066c1bff79b0e0950d24c03bd90&keyword=stkibersport

Приложение 1

Педагогическое тестирование для определения уровня подготовки у обучающихся

«Нажми кнопку» Обучающийся присаживается в кресло, перед ним находится лампочка, и кнопка. Как только загорается лампочка, задача обучающегося сразу после этого, как можно быстрее нажать на кнопку. В этот момент, включается секундомер, и считается время с момента загорания лампочки до нажатия кнопки испытуемым, с точностью до десятых.

«Поиск цифр за 1 мин». В данном тесте обучающимся выполняется поиск цифр из представленного числового ряда, сумма которых равняется числу 10. Это необходимо выполнить в течении одной минуты. По истечению данного времени – определяется количество найденных значений.

«Частота нажатия мыши». Обучающийся присаживается в кресло, перед ним находится компьютерная мышь. По команде педагога, обучающийся начинает выполнять нажатия пальцами рук, на клавиши мыши. В это время на секундомере засекается одна минута времени. По истечению одной минуты, фиксируется количество нажатий на кнопки мыши.

«Соблюдение ротации во время игры». Обучающемуся предлагается выполнить за компьютером определенный алгоритм действий (пройти игровой уровень), который должен закончиться победой. На выполнение данного теста даётся десять попыток. После выполнения теста, фиксируется количество успешных попыток.

«Выбери правильный путь. Кол-во верных путей за минуту». Обучающему демонстрируются слайды с турнирных матчей в сложных игровых ситуациях, необходимо выбрать верный путь решения проблемной ситуации, требуется обосновать свой ответ в письменной форме.

Результаты тестирования обучающегося

Тесты	Тестирования		
	Первоначальное	Промежуточное	Итоговое
Текст «Нажми кнопку»,			
Поиск цифр за 1 мин. Кол-во раз.			
Частота нажатия мыши за 1 минуту. Кол-во раз.			
Соблюдение ротации во время игры. Кол-во раз из 10 попыток			
Выбери правильный путь. Кол-во верных путей за минуту			

Текст «Нажми кнопку»,

- значение до «0,6 сек» - высокий уровень
- значение от 0,6 до 0,8 – средний уровень
- значение от 0,8 и больше – низкий уровень

Поиск цифр за 1 мин. Кол-во раз.

- значение 24 раза и более – высокий уровень
- значение от 20 до 24 – средний уровень
- значение менее 20 – низкий уровень

Частота нажатия мыши за 1 минуту. Кол-во раз.

- значение 190 раз и более – высокий уровень
- значение от 170 до 190 – средний уровень
- значение менее 170 – низкий уровень

Соблюдение ротации во время игры. Кол-во раз из 10 попыток

- значение 7,8 побед и более – высокий уровень
- значение 5,6 побед – средний уровень
- значение менее 5 побед – низкий уровень

Выбери правильный путь. Кол-во верных путей за минуту.

-значение от 5 до 6- высокий уровень
-значение от 3 до 4 – средний уровень
-значение от 1 до 2 – низкий уровень.

Приложение 2

Карты в соревновательном режиме Counter Strike

Напиши над каждой картой правильное название карты:

De_dust2. Наиболее популярная карта еще со времен самых первых версий Counter Strike.

Основное действие происходит на ближнем востоке. Предусмотрено две точки закладки.

De_train. Карта, где основное действие происходит в России, на железнодорожных путях. Вся карта буквально построена на поездах: здесь на них можно устанавливать бомбу, прятаться, использовать в своих целях как только захочется.

De_inferno. Также одна из самых популярных карт, которая отправит пользователя в Италию. Есть две точки закладки и доступно множество интересных локаций в целом. Как и на всех картах соревновательного режима, есть 2 точки для установки бомбы.

Vertigo. Сейчас она занимает место de_cache. На этой карте действие будет происходить на стройке многоэтажного комплекса офисов. Карту больше ненавидят, нежели, чем любят. Она не очень сбалансирована, имеет множество недочетов, ошибок. **De_mirage.** Самая популярная карта после de_dust2. Она идеально сбалансирована, имеет две точки закладки, огромное множество локаций. Сейчас же она также находится в доработке. В соревновательном режиме она присутствует во второстепенном смысле. У профессионалов нет возможности играть на ней.

De_overpass. Достаточно мрачная и большая карта, где есть множество туннелей, длинная улица, подземка и даже специальный парк с развлечениями. Все это — причины, по которым de_overpass так любят.

De_cobblestone. Одна из самых старых и интересных карт в игре. Действие происходит в огромном замке, где пользователь способен воевать, устанавливая и минируя бомбу. Карта поделена на две равномерные части, каждая из которых принадлежит той или иной команде.

De_nuke. Очень несбалансированная карта, на которой также нужно устанавливать бомбу. Есть две точки закладки, где одна находится на верхнем этаже небольшого ангара. Вторая же находится в самом низу, можно сказать, что в самом низу, в подвале.








TTK BANK





Приложение 3

Игры, развивающие внимание

При составлении подборки игр использовались материалы из сборника Гельфана Е.М. «От игры к самовоспитанию».

Тренировка внимания

Для того чтобы с самого начала сосредоточить внимание ребят, ведущий становится напротив среднего ряда и предупреждает, что будет писать короткие слова в воздухе по одной букве сверху вниз, а учащиеся должны их прочесть. Пишет он печатными буквами, медленно водя пальцем в воздухе, так как ребятам приходится читать справа налево, как в зеркале.

Можно писать, скажем, такие слова: мир, атом, море, лодка и т. п., после каждого слова спрашивая кого-либо то из одной, то из другой команды, что было написано. Одновременно помощник ведущего подсчитывает очки, полученные командами.

После того как обучающиеся прочтут 5-6 слов, ведущий задает вопросы: кого вы считаете самыми внимательными в вашей команде? Для чего нужно внимание на улице, во время приготовления уроков, во время игры и т. п.? Можете ли привести пример, когда совершенно не нужно быть внимательным?

Учитель очень кратко (1 – 2 минуты) рассказывает о произвольном и непроизвольном внимании.

Внимательный все разыщет и в темноте

Доска делится вертикальными линиями на три равные части. Трём обучающимся, по одному человеку от каждой команды, завязывают глаза. Они должны, встав со своей парты, подойти к месту, отведенному для каждого из них на доске, отыскать мел и написать предложение из трех слов, продиктованное ведущим, затем положить мел, вернуться к своей парте, вновь подойти к доске и, взяв тряпку, стереть с доски свое предложение. После этого снова вернуться на место.

За все проделанное тот, кто ни на что не наткнулся, ровно написал на доске и начисто все стер, получает 7 очков.

За каждый промах у него вычитывается очко.

После проведения игр ведущий подсчитывает, сколько очков получила каждая команда, и поздравляет победителей.

Он говорит, что будут проведены еще четыре таких же «часа», и советует каждому в повседневной жизни упражнять свое внимание.

Игры с завязанными глазами

Вот, примерно, что должен сказать ведущий: «Сегодня все игры мы будем

проводить с завязанными глазами.

Вы сейчас должны будете кое-что сделать с закрытыми глазами. Проследите, как будут действовать ваши руки, как изменятся ваше внимание, осязание, слух, и расскажите нам об этом.

Итак, все зажмурьтесь (держите глаза плотно закрытыми, иначе вы ничего не почувствуете) и достаньте из сумок учебник русского языка (или географии, истории) и покажите его нам. А сейчас с зажмуренными глазами достаньте ручку и опять очень внимательно проследите, как вы это делаете.

Ну, кто хочет рассказать, что он почувствовал, заметил нового, необычного, когда действовал с закрытыми глазами?»

Рассказывают 3 – 4 учащихся. Ведущий обобщает их высказывания и говорит: «У того, кто делает что-либо с закрытыми глазами, все органы «настораживаются»: напрягается внимание (он старается представить себе подробности окружающих его предметов), обостряется слух, осязание; человек начинает ощущать материал, из которого сделана каждая вещь; движения его становятся осторожными и рассчитанными».

На эту беседу не должно уйти больше 10-12 минут. Затем приступают к играм.

1. Кто быстрее соберет?

Ведущий раскладывает пять разных предметов на подоконнике, учительском столе, партах. Кому-либо из первой команды завязывают глаза, и он должен с максимальной быстротой (но не дольше чем за одну минуту) собрать все эти предметы в том порядке, который указывает ему ведущий.

Ведущий меняет расположение тех же предметов, и их должны собрать по очереди игроки из второй и третьей команд.

Тот, кто собрал быстрее всех, считается победителем (скорость определяется по часам с секундной стрелкой).

2. Кто лучше нарисует?

Перед каждым из ребят листок бумаги и карандаш.

Ведущий предлагает всем зажмуриться и с закрытыми глазами нарисовать домик с двумя окнами и одной дверью, изгородью и двумя деревьями по обеим сторонам домика в указанной последовательности.

Он начинает диктовать: «Нарисуйте трубу, окно слева, дверь, дерево с правой стороны, крышу...» и т. д.

Затем предлагает всем открыть глаза и посмотреть, что у них получилось.

«А сейчас трое из вас будут рисовать на классной доске».

Доска делится вертикальными линиями на три части. Каждая команда выделяет одного учащегося, которого она считает самым внимательным. Все трое становятся напротив своей части доски, и им завязывают глаза.

Ведущий предлагает им нарисовать мелом голову человека. Он диктует:

«Нарисуйте рот, волосы, левый глаз, подбородок, правое ухо...» и т. д. Устойчивость, сосредоточенность внимания

Ведущий может провести этот «час» следующим образом.

Он ставит перед ребятами на видном месте три каких-либо предмета и говорит:

«Немногие из нас умеют даже в течение короткого времени остановить свое внимание на чем-либо одном. Внимание наше часто отвлекается.

Вот перед вами три предмета. Даю вам 2 минуты на рассматривание предмета, стоящего посредине. Затем вы должны будете подробно его описать. Кто сумеет это

сделать лучше всех, получит для своей команды 5 очков. Заметьте также, сколько раз вы будете отвлекаться от этого предмета. Итак, вам даются 2 минуты, рассматривайте только предмет, стоящий посредине».

Через 2 минуты одного-двух учащихся опрашивают, и они рассказывают, сколько раз отвлекались от того, что должны были делать. Предмет, стоящий посредине, убирается, и трое ребят (то один, то другой) описывают те его детали, которые им удалось заметить.

Ведущий продолжает: «Вы, конечно, знаете, что успех дела во многом зависит от того, насколько вы сумеете сосредоточить на нем свое внимание.

Ну, посмотрим, как мы с этим справимся в играх».

1. Напряженное внимание

Ведущий подвешивает самодельный маятник (грузик на нити) и приводит его в движение на 1 минуту. Одновременно он показывает за маятником одну за другой 3 крупные репродукции картин, и диктует 2 коротких предложения.

Его помощник следит, чтобы маятник не остановился, и про себя подсчитывает количество качаний.

Все должны на своих листках написать эти предложения и подсчитать число качаний маятника.

Ведущий у четырех человек из каждой команды спрашивает, сколько они насчитали качаний маятника. За точный ответ начисляется по три очка.

Затем вновь зачитываются предложения, которые все сверяют с написанными. Те, у кого правильно, поднимают руки, и каждому из них начисляется по два очка.

После этого один игрок из каждой команды рассказывает содержание показанных репродукций.

2. Что к чему?

Ведущий, а затем два его помощника вслух читают написанные на отдельных карточках 3 четверостишия: сначала каждый из них прочитывает только первую строчку своего стихотворения, затем только вторую, затем третью и, наконец, четвертую.

Конечно, при таком чтении сразу уловить содержание каждого стихотворения в отдельности нелегко. Можно повторить чтение.

После этого кто-либо из первой команды пересказывает содержание одного стихотворения, из второй – содержание другого, из третьей – содержание третьего.

Подобрать такие стихотворения нетрудно, но нужно, чтобы они были сюжетного характера. Вот примерно такие:

Мы за деревней в реке очутились, Тут мои зайчики точно сбесились. Смотрят, на задние лапки встают, Лодку качают, грести не дают.

(Н. Некрасов)

Лампа горит... занимается папа, Толстую книжку достал он из шкапа. Он исписал и блокнот, и тетрадь, Должен он завтра экзамен сдавать. (А. Барто)

Телефон у нас висит, Телефон у нас звенит. Я на цыпочки встаю, Телефон не достаю. (А. Барто)

3. Математика и русский одновременно

На доске пишется несложный, вполне доступный для каждого арифметический пример, который можно решить минут за пять. Ребята переписывают его на свои листки и приступают к решению.

В это же самое время ведущий читает вслух совершенно неизвестный ребятам небольшой рассказ в течение 5 – 6 минут. Ребята должны в установленный срок

правильно решить пример и сдать решение помощнику ведущего. Ведущий проверяет его у себя дома.

Затем ведущий вызывает по одному из каждой команды – первый должен рассказать начало, второй – середину и третий – конец рассказа.

4. Сосчитай правильно

Ведущий заранее вырезает из бумаги геометрические фигуры: прямоугольники, квадраты, треугольники и круги по 5-6 штук.

Он берет произвольное количество каждой из фигур и, не придерживаясь никакого порядка, медленно, по одной показывает их играющим и складывает в одну стопку.

После этого он спрашивает кого-либо из каждой команды, сколько он насчитал прямоугольников, треугольников, кругов.

То же самое, но с другим количеством фигур он повторяет еще один раз, опрашивая других, и на этом игра заканчивается.

5. Не теряй ориентировки

Ведущий выбирает какое-либо хорошо всем знакомое место, скажем, возле школы, клуба, но такое, по которому кет движения транспорта.

Ребята, как и в классе, разбиты на 3 команды. Игрок из первой команды завязывает глаза игроку из второй и водит его не спеша (и не заставляя поворачиваться вокруг себя) по этому месту в течение 1 минуты. Одновременно то же самое делает игрок из второй команды с «противником» из третьей, а игрок из третьей команды – с «противником» из первой.

Все три пары одновременно начинают и кончают ходить, но игроки с завязанными глазами по истечении минуты ставятся лицом в разные стороны.

Не развязывая им глаза, ведущий спрашивает каждого, какие здания и предметы по его предположению находятся прямо перед ним, и просит указать рукой, в каком направлении находится школа, клуб. При желании эту игру можно повторить.

6. Ловить или не ловить?

Ребята, разбившись на три команды, выстраиваются в виде треугольника лицом друг к другу. (Игроки каждой команды занимают одну из сторон треугольника на расстоянии 2 метров друг от друга.)

У играющих два небольших мячика, которыми они перебрасываются, – светлый и темный.

Светлый мячик нужно ловить всегда, а темный только тогда, когда его бросают молча. Если же бросающий темный мяч одновременно говорит: «Лови», – его ловить нельзя. Поймавший его выбывает из игры.

В середине треугольника находится ведущий, который берет и бросает мяч, если он попадает внутрь треугольника.

И ведущий, и каждый играющий бросают мяч в сторону любой команды, и любой игрок этой команды может его ловить. Если мяч не пойман, ведущий говорит, кому выйти из игры.

Если мяч упал на землю, он принадлежит той команде, возле которой упал.

Игра заканчивается, когда из какой-либо команды выбудут все игроки. Победительницей считается команда, у которой по окончании игры осталось больше игроков.

Игры, развивающие наблюдательность

1. Нужное заметь

Ведущий: «Ребята, вот вы сейчас смотрите на меня, на товарищей, на

окружающие предметы, слушаете меня. А что если бы у нас у всех совсем не было зрения, слуха, да к тому же и других органов чувств – ни осязания, ни вкуса, ни обоняния? Попробуйте себе это представить (пауза).

Чувствовали бы мы окружающий мир? Да мы бы и не жили!

А как вы думаете, много ли мы получаем зрительных, слуховых и других впечатлений? Ученые высчитали, что их в течение дня мы можем получить десятки, даже сотни тысяч.

Впечатлений так много, что нужно уметь выбирать из них только те, которые нам действительно нужны, полезны.

Кто этого не умеет делать, у тех и глаза, и мысли скачут с предмета на предмет, они рассеянны. Тот, кто хочет что-либо видеть ясно, отчетливо, должен ставить перед собой совершенно определенные цели.

Вот перед нами много раз виденные предметы, и взгляд ваш без интереса скользит по ним. А сейчас я заставлю ваши глаза стать острыми, быстрыми, ищущими. Найдите-ка вокруг себя возможно больше предметов зеленого цвета. Через 15 секунд вы должны будете их перечислить.

А теперь найдите все то, что имеет круглую форму.

Теперь перечислите предметы, величина которых не больше 10 сантиметров.

Но часто требуется разглядеть и запомнить то, что возникает перед вами совершенно неожиданно. В этом проявляется способность быть наблюдательным. Проверим, обладаем ли мы такой способностью».

2. Что изменилось?

Перед тем как начать игру, ведущий кладет в соседнюю комнату или коридор ряд самых разнообразных вещей: книгу, газету, карандаш, портфель, кепку, платок, пиджак, пальто и т. п. – и говорит играющим, что они могут с помощью этих вещей изменить свой внешний вид.

Кто-либо из первой команды два раза проходит перед ребятами, чтобы они к нему присмотрелись, затем выходит за дверь и возможно быстрее меняет что-либо в своем внешнем виде: надевает кепку, берет в руку книгу, карандаш, приглаживает или взъерошивает волосы, меняет походку, держит по-иному руки, сутулится и т. п.

Он проходит перед всеми раза три и удаляется за дверь, не закрывая ее за собой.

Тогда ребята из второй и третьей команд говорят, какие они увидели изменения, и ведущий начисляет им за это очки, а тот, за кем они наблюдали, говорит, чего они не заметили. Затем то же самое проделывают игроки второй и третьей команд.

3. Чьи списки длиннее

Играющие делятся на команды.

У каждого должен быть листок бумаги, карандаш и книжка, на которую можно положить бумагу, чтобы писать.

Все собираются в помещении. В течение 10-15 минут они должны записать возможно больше предметов, которые видят перед собой, но отдельно – все предметы одного какого-либо цвета; затем такие, которые имеют одинаковую форму (круглые, прямоугольные); предметы, названия которых начинаются с определенной буквы; предметы, сделанные из одного материала.

Вот примерно задание, которое дает ведущий:

Составить списки предметов:

1) красного цвета;

2) круглых;

3) названия которых начинаются с буквы «и»;

4) деревянных.

Через определенное время все убирают карандаши и тот, у кого самый длинный список предметов одного цвета, читает его; затем читает тот, кто отыскал больше всего предметов одной и той же формы, и т. д.

За каждый самый длинный список играющим начисляются очки. Ребята могут перейти на новое место и продолжать игру.

Игры, помогающие развить наблюдательность

1. Из кума – вола

Ведущий: «Можно ли сома превратить в вола? Оказывается – можно. Смотрите –

постепенно меняя по одной букве, мы получаем новое слово: СомДом ДолВол.

Этот столбик пишется на доске.

Ребятам розданы листки бумаги, на которых каждый пробует

«лук» переделать в «рака», «муку» – в «реку», из «сада» получить «сок», из «пара» – «мир», «ров» переделать в «луг» и «кума» – в «вола».

Слова эти даются не сразу, а одно за другим. Кто первый переделал одно слово в другое, поднимает руку и вызывается к доске, на которой показывает, как он это сделал.

Затем дается другое слово.

Вот как одно слово можно переделать в другое:

лук мука сад пар ров кум лак рука суд пир рог ком рак река сук мир лог кол сок луг вол

2. Хорошо прислушайся

Ведущий приносит в класс занавеску или простыню, в крайнем случае 4 скленные газеты, чтобы они могли закрыть играющего, стоящего во весь рост. Занавеску удобнее повесить в углу комнаты, или же двое играющих должны ее держать.

Один из играющих заходит за занавеску и с помощью каких-либо предметов производит звук: бросив предмет на пол, ударив его или потерев один о другой, разорвав бумагу, сломав картон или палку, побренчав на натянутой струне или нитке и т. п.

Остальные играющие, но не из его команды, должны определить, с помощью каких предметов он произвел звук. Кто указал предмет правильно, получает за это 1 очко.

Тогда играющий выходит из-за занавески и на виду у всех производит тот же звук. После этого его сменяет кто-либо из другой команды.

Для того чтобы внести разнообразие в игру, нужно о ней сообщить ребятам за день и тогда они принесут из дому много таких вещей, которые могут оказаться для всех сюрпризом.

Нужно стараться так проносить предмет за занавеску, чтобы никто их не разглядел.

3. Попадать, не глядя

На спортивной площадке проводятся пять параллельных линий на расстоянии двух метров друг от друга. Линии проводят лопатой, заостренной палкой или отмечают редко положенными камешками.

Пространство между 1-й и 2-й параллельными назовем первой зоной, между 2-й и 3-й параллельными – второй, следующее – третьей и последнее – четвертой зоной.

Ребята становятся перед первой параллельной и, бросая мешочки с песком, камешками или шишки во вторую, третью и четвертую зоны, стараются запомнить, какие для этого они должны прилагать усилия.

Потренировавшись так 1-2 минуты, они, зажмурившись, пытаются с закрытыми глазами попасть в ту или иную зону и проверяют себя (открывая глаза) после каждого броска.

После тренировки команды соревнуются в метании с закрытыми глазами. Они выступают не все сразу, а одна команда за другой.

За каждое попадание в определённую ведущим зону команде начисляется очко.

Если игра проходит удачно (много попаданий), можно включить еще одну или две (5-ю и 6-ю) зоны.

4. Что не на месте?

Разделившись на три команды, ребята садятся на земле в крут.

В середине круга положено 10 – 12 разных, не очень мелких, всем видных предметов. Они прикрыты каким-либо материалом или двумя-тремя склеенными газетами.

Газеты снимаются, и все присматриваются к тому, как расположены предметы. Затем предметы загораживаются, например, от первой команды и кто-либо из других команд меняет местами 2 – 3 предмета или только изменяет их положение.

Ведущий убирает газеты и назначает игрока из первой команды, который должен сказать, что изменилось в расположении предметов. За каждый правильный показ начисляется очко. Если же игрок ничего не мог указать, его команда в следующем туре не участвует.

Так последовательно две команды дают задания третьей. Игра заканчивается, когда какая-либо команда наберет условное число очков.

Игры, развивающие быстроту реакции

1. Не мешкай, когда дело ясно

Ведущий: «Вы, наверное, не раз видели (ну, хотя бы в кино), как физкультурники на состязаниях мгновенно после сигнала начинают бег? Вспомните и представьте себе, как они, словно сжатая пружина, стоят на старте.

А теперь мысленно представьте себе, как вы проснулись. Вставать нужно, но вам не хочется. Вы тянетесь, переворачиваетесь с боку на бок, громко зеваете. Вот вам надо приступить к выполнению уроков, а вы всячески оттягиваете этот момент.

Нужно приучать себя сразу приступать к тому, что сделать необходимо.

Ведь часто успех дела зависит от того, сразу ли мы за него взялись. В жизни на каждом шагу перед нами встает необходимость сразу приступать к делу.

Сейчас мы проведем игры, которые потребуют от нас умения быстро соображать и сразу действовать».

2. Как будто не видим

Играющие разбиты на 3 команды.

Из каждой команды выходят по двое-четверо и становятся в одну шеренгу. Против них становится ведущий.

Они остаются с открытыми глазами, но хорошо помнят, что «не видят» ни одного движения ведущего.

Когда ведущий поднимает руки вверх, играющие ему не должны подражать

(ведь они

«не видят»), а если он одновременно говорит: «Руки вверх», – они выполняют его команду, как и все другие словесные команды.

Ведущий то производит движения, то отдает команды или делает одновременно и то и другое в быстром темпе. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

Игра продолжается минуты 3 – 4 (по уговору). Тем, кто ни разу не ошибся, начисляются очки.

Затем из всех команд выходят другие ребята.

Можно модифицировать эту игру, когда играющие как бы «не слышат» команд ведущего, а только видят его движения. Ведущий то производит движения, то отдает команды, то делает и то и другое одновременно.

Играющие должны твердо помнить, что они «не слышат», а только повторяют за ведущим его движения. Кто ошибется – выбывает из игры.

Наиболее «стойким», которые ни разу за 3 – 4 минуты не ошиблись, начисляется по очку.

После этого их сменяют другие игроки и игра продолжается.

3. Будь начеку и действуй мгновенно

Ведущий: «Космонавт Герман Титов говорит: «У летчика-истребителя в ходе повседневных тренировок и полетов вырабатывается своеобразный автоматизм, в котором мышление сливается с действием, такой автоматизм, когда трудно установить, что происходит ранее – действие или суждение».

Сейчас мы проведем несколько таких игр, которые заставят вас мгновенно принимать решения и сразу приступать к действию.

Что дает каждая игра в отдельности?

Игра «Полная неподвижность» учит хорошо владеть собой: когда тебя начинают догонять, нужно вмиг остановиться и сохранять неподвижность, даже глаза должны застыть на месте.

Игры «Запрещенное движение» и «Остановись сразу» приучают быть все время начеку, не поддаваться внушению (или инерции) и сразу удерживаться от запрещенного движения.

Игра «Меткий бросок» – тоже заставляет быть начеку: по внезапному сигналу нужно мгновенно прицелиться и без промедления точнейшим образом рассчитать свои движения».

Говоря о том, что дают эти игры, ведущий, конечно, должен найти свои, доступные детям слова.

4. Полная неподвижность

Ведущий: «Умеете ли вы стоять совершенно неподвижно, на некоторое время даже задержать дыхание и уж, конечно, не улыбаться? Для участия в этой игре нужно уметь это делать».

Играющих должно быть не больше 20 человек (если их больше, играют отдельными группами).

Ребята разбиваются на две команды. Одной из команд (для отличия) надевают на левую руку какую-либо повязку.

Играют в салки (пятнашки). Водящий – салка – должен догнать кого-нибудь из команды противника и осалить (дотронуться до него рукой), тогда тот становится салкой.

Если убегающий успеет вовремя остановиться и стать совершенно неподвижным, салка его не может осалить.

Ведущий внимательно следит за тем, сколько раз в той или другой команде преследуемые сумели стать неподвижными. За каждый раз он начисляет этим командам одно очко. Игра продолжается минут 6-8.

5. Запрещенное движение

Играющие делятся на три команды и становятся в один большой полукруг – сначала первая, затем вторая и, наконец, третья команда.

Ведущий становится в центр полукруга и делает разные физкультурные упражнения, а играющие повторяют их. Затем ведущий показывает движение, которое никто не должен повторять.

Продолжая делать упражнения, он несколько раз неожиданно среди других проделывает запрещенное движение; кто по ошибке повторит его, выбывает из игры.

Когда число играющих уменьшится раз в три, производится подсчет и каждой команде начисляется столько очков, сколько ее членов осталось в игре.

Можно усложнить игру, уговорившись о двух запрещенных движениях.

6. Остановись сразу

Играющие выстраиваются в одну шеренгу – сначала первая, затем вторая и, наконец, третья команды. Перед ними становится ведущий, и под его счет они маршируют на месте.

Ведущий часто и неожиданно прерывает счет, и тогда нельзя сделать ни одного лишнего шага; правда, если кто-либо поднял ногу для лишнего шага, то это в расчет не принимается, но если он опустил ее на землю, то должен сразу выйти из шеренги.

Вскоре в шеренге останутся только самые внимательные. К подведению итогов следует приступить тогда, когда две трети ребят уже выйдут из игры.

Каждой команде начислить столько очков, сколько играющих в ней осталось.

7. Меткий бросок

Ребята разбиваются на команды по 8-10 человек. Из каждой команды выделяется счетчик. Для игры нужен шнур длиной 4 метра. Один конец шнура привязывается к дереву, а другой конец держит в руках ведущий. К середине шнура привязывают металлический предмет (например, банку из-под консервов). Ведущий вращает шнур.

На расстоянии 3 метров от мишени, спиной к ведущему, за начерченной на земле прямой, стоят ребята с запасом небольших камешков в руке. Все играющие рассчитаны па порядку номеров.

Ведущий выкрикивает то один, то другой номер, и в этот момент вызванный должен попасть во вращающийся предмет.

Счетчик записывает число попаданий каждого и называет победителя.

После этого из каждой команды выделяются по два наиболее метких игрока и соревнуются между собой.