

Конспект открытого занятия
«Твой путь к самореализации и успеху: введение в киберспорт»
дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Лаборатория киберспорта»,
предмет «Робототехника» технической направленности

*Автор: педагог дополнительного образования
МАОУ ДО МЭЦ Харитонов Владимир Андреевич*

Форма занятия: учебно-практическое занятие.

Вид деятельности – игровой.

Форма организации – групповое занятие.

Возраст обучающихся: 12-17 лет.

Методы и приемы: словесный, практический, наглядный.

Технологии: развивающего обучения, группового обучения, здоровьесберегающая, практико-ориентированные.

Киберспорт - разновидность спорта, в основе которого лежат компьютерные игры.

Статус официального вида спорта как командное или индивидуальное соревнование в Российской Федерации компьютерный спорт получил в 2016 году (Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта; Приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта»).

Также киберспорт относится к интеллектуальным видам спорта наравне с шахматами и робототехникой.

Компьютерный спорт - новое и быстро развивающееся спортивное направление, отвечающее интересам современного общества. Виртуальный онлайн тетрис «TetVis» - современная площадка для соревновательной деятельности. «TetVis» приучает к логическому мышлению, дисциплине, точному расчёту, увеличивает объём памяти и концентрацию внимания. Развивается ассоциативное мышление, чувство ответственности, а также эмоциональный интеллект, что очень важно в любом виде профессиональной деятельности и повседневной жизни.

Цель: развитие у учащихся интереса и мотивации к обучению и самореализации через освоение теории и практики компьютерного спорта для выбора будущей профессии в IT сфере.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с основами теории и практики в «TetVis» (задачи, простейшие тактические приёмы, определение плана действий и т. д.);
- сформировать базовые навыки игры.

Развивающие:

- повысить уровень логического и ассоциативного мышления, внимания, усидчивости;
- способствовать развитию физических и психологических качеств (выносливость, скорость реакции, когнитивные способности и т.д.).

Воспитательные:

- формирование личностных качеств спортсмена, повышение самооценки;
- воспитание потребности в систематических занятиях, повышающих уровень знаний и самооценку.

Материалы и оборудование:

Для осуществления образовательного процесса необходимо иметь кабинет для занятий компьютерным спортом, подготовленный в соответствии с требованиями и нормами САНПиНа и оснащенный мебелью, оборудованием:

Столами и стульями, соответствующими возрасту обучающихся;

- столом и стулом для педагога;
- демонстрационной доской с комплектом демонстрационных фигур;
- персональными компьютерами с установленным приложением TetVis (онлайн тетрис для каждого обучающегося и педагога);
- дидактическим материалом: задания по различным темам.

План занятия

Продолжительность занятия — 40 минут.

Занятие состоит из пяти блоков.

1. Организационный момент. Приветствие. Актуализация (7 минут).
2. Теоретический материал (10 минут).
3. Разминка (3 минуты)
4. Знакомство с ПО и тренировка (15 минут)
5. Подведение итогов, рефлексия, завершение занятия (5 минут)

Ход занятия

1. Организационный момент. Приветствие. Актуализация.

**Педагог приглашает ребят на занятие, каждый ребёнок занимает машино-место: **

Педагог: Здравствуйте, ребята!

Дети: Здравствуйте!

**Педагог начинает работу с презентацией, всегда держит зрительный контакт с детьми, наблюдает за усвоением материала, отвечает на возникшие вопросы в ходе демонстрации теоретического материала. **

Педагог: Сегодня мы погрузимся в мир интеллектуального спорта. Я уверен, вы знаете, что помимо обычного спорта, где основой являются физические способности спортсмена, существует интеллектуальный спорт. Самый популярный из которых – это шахматы. А сегодня мы рассмотрим

интересный, интерактивный, актуальный и популярный вид спорта – киберспорт.

Последний прошедший матч по данным статистического портала Esports Charts, **гранд-финал чемпионата Worlds 2024 по игре League of Legends** стал самым популярным матчем в истории киберспорта. В пике за противостоянием финалистов следили **более 6,94 млн человек**.

Очень важный нюанс - необязательно быть игроком, в киберспорте есть много смежных профессий, которые востребованы на современном рынке труда. Это: тренер, аналитик, комментатор, маркетолог или специалист по PR, технический специалист, модератор или судья киберспорта и другие...

Ребята, готов ответить на появившиеся у вас вопросы!

Возможные вопросы детей и ответы педагога

Дети: Подскажите, пожалуйста, кто такой маркетолог или специалист по PR.

Педагог: Это человек, который отвечает за привлечение новых зрителей, привлечение спонсоров и создание образа команды или турнира.

Дети: А я участвовал в турнире по кибер-шахматам, это как шахматы, только онлайн.

Педагог: Всё верно, есть и такая дисциплина. Хочу обратить Ваше внимание, что возраст собравшихся учеников больше 12 лет, как Вы думаете почему не рекомендовано заниматься киберспортивной деятельностью, если ты младше 12 лет?

Дети: Мой младший брат плачет и нервничает, когда проигрывает в мобильные игры.

Педагог: Это происходит из-за возрастных особенностей. После 12 лет вы можете контролировать свои эмоции в необходимой мере. Одна из задач педагога - развитие эмоционального интеллекта. На соревнованиях ни в коем случае нельзя эмоционировать, иначе вас могут попросту дисквалифицировать и удалить из соревнований.

Дети: Мы в этом году будем играть только в тетрис?

Педагог: конечно же нет. После того как мы наберёмся опыта, поучаствуем в соревнованиях, победим оппонентов, мы будем готовиться к чемпионату России по виртуальному дрон-рейсингу. Мы будем управлять виртуальными квадрокоптерами. 2025 год, был объявлен Годом защитника Отечества. Военный оператор дрона - это очень актуальная и важная профессия, которую мы с Вами попытаемся освоить, но чуть позднее.

2. Теоретический материал

**На презентации выведены: основная информация о спорте, спортсменах, видах дисциплины и прочий теоретический материал **

Педагог: Киберспорт — это соревнования по компьютерным играм. Могут быть как индивидуальными, так и командными. Другие названия — esports (электронный спорт) и компьютерный спорт. Многие страны признали esports настоящей спортивной дисциплиной, а с июля 2024 года МОК утвердил Олимпийские киберспортивные игры.

Первые соревнования пройдут летом в 2025 году в Саудовской Аравии. Игры могут проходить онлайн или офлайн. Например, мы сегодня с вами будем тренироваться в приложении TetVis. Мы можем тренироваться как онлайн – через интернет со всем миром, так и офлайн – попытать силы против искусственного интеллекта.

Есть несколько жанров, на которые делятся почти все киберспортивные дисциплины: шутеры, стратегии в реальном времени, боевая арена, файтинг, симуляторы, соревновательная головоломка. Как думаете, к какой дисциплине, будет относиться приложение TetVis - виртуальный тетрис?

Дети: Соревновательная головоломка.

Педагог: Правильно! В 2023 году Андрей Косенко, спортсмен из России, победил на чемпионате мира по классическому «Тетрису» в финале турнира CTM Futures August. В финале Косенко обыграл американца под ником LeCaptain со счётом 3:2. Кроме того, известно, что с 28 по 30 июня 2024 года во Владивостоке прошёл финал чемпионата России по «Тетрису» в рамках этапа чемпионата России по киберспорту. Общий призовой фонд соревнований составил 5 млн рублей.

«Тетрис» — это классическая видеоигра, у которой есть обширная соревновательная сцена и преданные поклонники. Несмотря на то, что существует множество различных версий «Тетриса», основные компоненты всегда одни и те же. Вы зарабатываете очки, заполняя ряды, для чего нужно вращать 7 различных фигур, чтобы из них получились полные ряды. Каждый заполненный вами ряд немедленно исчезает, а фигуры падают быстрее по мере игры. Данная дисциплина требует мастерского балансирования между оставлением пространства для манёвра и использованием соответствующих фигур для победы. Как только вы освоите основы, вы сможете практиковать сложные приемы и стратегии, такие как гиперпереключение, подтаскивание и вращение, чтобы действительно улучшить свою игру.

Дети: Как попасть на подобный турнир, о котором Вы рассказали?

Педагог: Ежегодно в апреле Центр детского технического творчества «Юный техник» организует городской киберспортивный турнир по тетрису. Ребята, которые покажут лучший результат, будут участвовать в этих соревнованиях. Это может быть первым этапом на пути к Вашему успеху.

Давайте кратко разберём стратегию и некоторые приёмы игры в Тетрис. Откройте свои тетради и запишите главные тактические приёмы:

- Запомните направление вращения каждой фигуры, чтобы у вас было время обдумать следующий ход.
- Для игры на высоком уровне важно знать, сколько нажатий кнопок требуется для перемещения фигуры в открытое поле.
- Сосредоточьтесь на оттачивании своей реакции, чтобы с лёгкостью собирать Тетрисы и не накапливать много фигур.
- Посмотрите на следующую фигуру, устанавливая текущую.
- Снимайте по 4 ряда за раз с помощью фигур «I», чтобы набрать больше очков.

- Набирайте одиночные, двойные или тройные очки, чтобы очистить скрытые ячейки.
- Будьте спокойны; злость - это отвлекающий маневр.

На презентации выведены основные фигуры тетриса и их названия – ребята срисовывают их в тетрадь в соответствии с клетками.

Педагог: Чтобы начать тренироваться, у нас осталась последняя задача. Мы спортсмены и пришли на занятие не играть, а тренироваться. Поэтому обязаны знать, как называется каждая фигура нашей киберспортивной дисциплины. Пожалуйста перерисуйте со слайда фигуры, так чтобы одна клетка в тетради – соответствовала одному кубику на слайде и подпишите их названия, у Вас 5 минут

**Квадратный блок носит гордое имя Сокрушитель (Smashboy). Блок, похожий на букву «L» - это Оранжевый Рики, а буква «Г» - Голубой Рики. Половинка плюса - это Тиивиш, зигзаги - Кливленд Z и Род-Айленд Z. Ну а длинный блок в виде палки, который часто помогает в трудных ситуациях, носит имя "Герой". **

3. Разминка

Педагог: Разминка для киберспортсмена помогает подготовить мышцы к нагрузкам в игре и снизить вероятность травмы. Также растяжка улучшает игру, так как движения становятся более точными и аккуратными. Давайте проведём киберспортивную гимнастику. Встаньте, пожалуйста, со своих рабочих мест, убедитесь, что между вами достаточное расстояние до другого обучающегося.

**Педагог показывает и рассказывает, для чего каждое упражнение необходимо именно киберспортсмену, и на что влияют такие движения – дети повторяют. Вращение кистей, «Рука-цветок», растяжка кисти, разведение пальцев, разведение кистей в стороны. **

4. Знакомство с ПО и тренировка

Дети садятся за компьютеры, на которых уже открыто приложение TetVis.

Педагог: Для начала игры вам необходимо выбрать оппонента. Попрошу вас сыграть один раунд по системе «Каждый со всеми». Это система, в которой каждый спортсмен должен провести раунд со всеми спортсменами. Я тоже могу быть вашим оппонентом, кто сможет выиграть у меня, тот получит ценный приз.

На главном экране приложения вы видите окно с потенциальными соперниками, когда вы нажмёте на имя одного из соперников – начнётся раунд. Во время игры справа вы увидите вашу игровую область, там вы будете ставить свои фигуры – слева область вашего оппонента. Собирайте фигуры, согласно правилам, с которыми вы сегодня ознакомились, и следите за оппонентом.

**Далее от ребят поступает очень много вопросов, связанных с настройками игры, её особенностями, связи интернет и т. д... Педагог отвечает на вопросы и помогает настраивать оборудование в течение всей*

*практики, организывает мини турнир среди учащихся, немного поддаётся самому сильному из них. **

5. Подведение итогов, рефлексия, завершение занятия

Обучающиеся выключают приложение, начинают работать с педагогом и презентацией.

Педагог: Предлагаю каждому сформулировать следующее предложение. Сегодня я узнал о ... Я не понял..., у меня не получилось...

Дети: Сегодня я узнал, что такое киберспорт и какие дисциплины в нём бывают. Мне всё понятно, но у меня не получилось хоть у кого-нибудь выиграть, нужны ещё тренировки.

Дети: Сегодня я понял, что хочу стать киберспортсменом, но кроме игры нужно знать теорию.

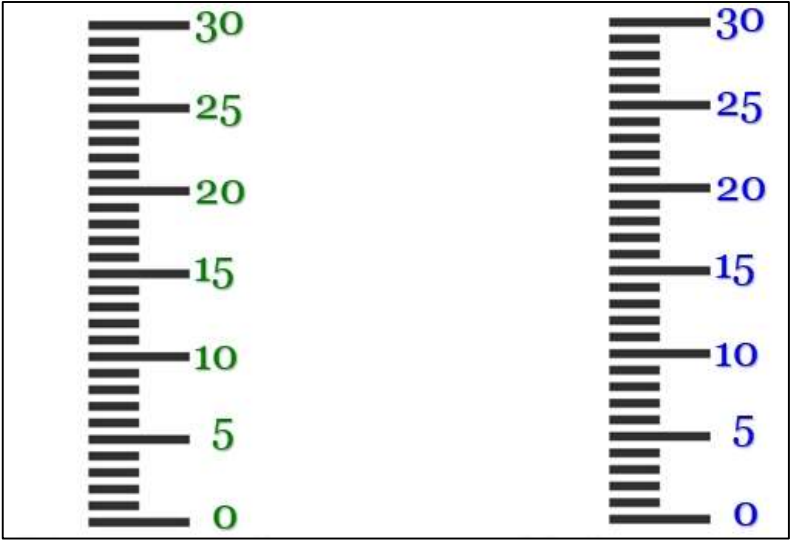
Дети: Сегодня я узнал о том, что в нашей стране проводятся киберспортивные турниры с большими призовыми средствами. Я всё понял и у меня всё получилось.

**Педагог сразу даёт ответы на возникшие вопросы и желания своих учащихся, опираясь на опыт и знания данного предмета **

Педагог: я раздам вам листы со шкалами. На одной предлагается от 0 до 30 отметить, насколько вам было интересно на занятии, на другой оцените своё участие на уроке. Даю вам минутку на это задание, попрошу подписать и сдать листочки.

Педагог: На этом наше занятие заканчивается. Исходя из ваших оценок мы вместе можем сделать вывод – у вас появился интерес и мотивация к обучению и саморазвитию через освоение теории и практики компьютерного спорта, а ещё мы ознакомились с будущими профессиями в IT сфере. Спасибо за занятие, до новой встречи.

Оценка занятия и самооценка деятельности на занятии



Интересное занятие

Моё участие