

В оргкомитет муниципального
образовательного события
«Инновационный каскад - 2022»

Павлова И.А.

муниципальное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 26

Заявка на участие в муниципальной Мастерской инновационных практик

1. Коллектив педагогов:

Гришин Ю.А., учитель физической культуры, высшая квалификационная категория, педагогический стаж 16 лет;

Дроздов П.Б., преподаватель-организатор ОБЖ, первая квалификационная категория, педагогический стаж 8 лет;

Лепехина Е.В., учитель физической культуры, соответствие занимаемой должности, педагогический стаж 2 года.

2. Статус ОО: Площадка МИПр, тема инновационной деятельности:
«Интеллектуальные виды спорта по развитию гибких навыков современного школьника».

3. Муниципальное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 26, Российская Федерация, 152903, Ярославская область, город Рыбинск, улица Кольцова, дом 19, 8 (4855) 22-23-64, sch26.rybinsk@yarregion.ru, директор школы И.А. Павлов.

4. Перечень инновационных продуктов с описанием инновационных практик:

- электронный сборник нормативно-методических рекомендаций по организации спортивной подготовки по виду спорта "компьютерный спорт", Рабочая программа внеурочной деятельности физкультурно-спортивной направленности «Киберспорт» (базовый уровень), положения о массовых внеурочных мероприятиях интеллектуально-спортивной направленности;
- представление опыта работы центра на муниципальном и региональном уровнях;
- размещение материалов инициативного проекта на сайте школы.

5. Ссылка на страницу сайта ОО:

https://ryb26sh.edu.yar.ru//dopolnitelnie_stranici/innovatsionnaya_deyateln2022.html

Описание инновационного опыта

В последние годы развитие системы образования направлено в сторону цифровизации и новых технологий, которые способствуют формированию гибких навыков, так называемых soft skills – ответственности, дисциплины, управления временем, коммуникации, работе в команде, развитому эмоциональному интеллекту, самореализации.

Все эти качества могут быть сформированы через занятия таким современным и интеллектуальным видом спорта, как киберспорт (компьютерный спорт или электронный спорт) — командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр и специальной практики подготовки к соревнованиям.

Киберспорт развивает стратегическое мышление, логику, скорость реакции, креативное мышление, умения нахождения выхода из конкретной ситуации.

Киберспорт – это не просто игровой процесс, это система тренировок, знания о том, как правильно строить свою игровую деятельность, настрой на победу, это также командная работа и развитие разных способов коммуникации и работы в команде. Под руководством грамотного тренера можно обратить недостатки видеоигр в достоинства, научиться извлекать из них максимальную пользу при минимальном вреде.

В настоящее время включение интеллектуально-киберспортивных дисциплин в образовательный процесс современной школы определяется вышедшими в последнее время документами:

- Приказ Министерства спорта РФ от 1 декабря 2021 г. № 938 "Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта "компьютерный спорт"

- Приказ Министерства спорта РФ от 16.03.2017 № 183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта» и др.

Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта (25.07.2001). В 2017 году Министерство спорта опубликовало приказ, согласно которому киберспорт вносится в реестр официально признанных видов спорта в России. Киберспортсмены смогут получить такие звания, как «Мастер спорта России», «Мастер спорта международного класса» и «Заслуженный мастер спорта России».

В течение 2022 года инициативная команда СОШ № 26 разработала варианты безопасного включения элементов интеллектуально-киберспортивных дисциплин в образовательный процесс современной школы.

Наш инициативный проект **«Школьная киберлига76#26»** направлен на создание сообщества обучающихся, желающих через компьютерные игры развивать свои навыки: волю к саморазвитию, желание анализировать, находить и исправлять свои ошибки, стремление к победе, умение работать в команде.

В ходе реализации проекта были решены следующие задачи:

1. Разработана Рабочая программа внеурочной деятельности физкультурно-спортивной направленности «Киберспорт» (базовый уровень) для обучающихся основной школы.

Программа предусматривает проведение теоретических и практических учебно-тренировочных занятий.

Раздел 1. Вводное занятие.

Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.

Раздел 2. Теоретическая подготовка.

Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.

Выбор и настройка игровых аксессуаров.

Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.

Киберспортивные дисциплины направления боевая арена.

Раздел 3. Киберспортивные дисциплины.

Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины.

Раздел 4. Специальная подготовка.

Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.

Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.

Раздел 5. Техничко-тактическая подготовка.

Практика игры в команде. Распределение ролей.

Отработка командных стратегий и тактических приёмов.

Раздел 6. Соревновательная подготовка.

Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.

Раздел 7. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.

Раздел 8. Итоговое занятие.

На этом занятии подводятся итоги и награждение победителей внутригруппового чемпионата.

На занятиях организуется индивидуальная, парная и групповая работа, осуществляется работа с документами и различными источниками информации. Интерактивные методы основаны на принципах взаимодействия, активности обучаемых, опоре на групповой опыт, обязательной обратной связи. Создается среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, равенством их аргументов, накоплением совместного знания, возможностью взаимной оценки и контроля. Совместная деятельность означает, что каждый вносит свой индивидуальный вклад, в ходе работы идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности.

2. Созданы нормативно-методические рекомендации по использованию симуляторов интеллектуальных видов спорта на уроках физической культуры и во внеурочной деятельности

3. Разработана межведомственная модель сопровождения спортивно одарённых детей.

4. Интеллектуальные виды спорта в детско-юношеской среде популяризируются через сообщества ВКонтакте.

Методика проведения занятий предполагает постоянное создание ситуаций успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала и при выполнении самостоятельной работы. Этому

способствуют совместные обсуждения практикумов, а также поощрение, создание положительной мотивации, актуализация интереса, турниры.

При обучении используются основные методы организации и осуществления учебно-познавательной работы, такие как словесные, наглядные, практические, индуктивные и проблемно-поисковые. Выбор методов (способов) обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей учащихся, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи.

Первый этап занятия - инструктаж в форме мини-лекции, учениками определяются объект и цель, происходит постановка самозаданий.

Второй этап - процесс непосредственного симуляционного обучения, когда участники группы проводят необходимые действия.

Третий этап - подведение итогов, самоанализ результатов.

В школе № 26 интеллектуальные виды спорта включены для учащихся 1-11 классов по организации образовательной деятельности:

- Третий урок физической культуры
- Третий урок физической культуры для СМГ
- Внеурочная деятельность
- Динамические перемены
- Развивающие занятия в школьном лагере
- Соревновательная деятельность
- Психологическое сопровождение киберспортсменов

Третий урок физической культуры для 5, 10-11 классов предполагает, что учащиеся в игровой форме знакомятся с различными видами спорта через симуляторы спортивных игр, третий урок физической культуры проводится также для учащихся специальной медицинской группы, что позволяет приобщиться к занятиям альтернативной физической культурой.

Внеурочная деятельность для учащихся 5-9 классов, в рамках которой, учащиеся осваивают киберпространство, а также готовятся к турнирам и чемпионатам, получают необходимые знания по видам киберспорта (правила, тактика, стратегия).

Для профилактики утомляемости на каждом занятии применяются элементы здоровьесберегающих технологий (Комплексы упражнений для глаз, Комплексы упражнений физкультурных минуток, Комплексы упражнений физкультурных пауз – СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03).

Динамические перемены для учащихся организуются в двух помещениях – в спортивном зале (подвижные и спортивные игры) и в специализированном кабинете (шахматы, настольные игры, игровые приставки с танцевальными играми и симуляторами игр спортивной направленности)

Занятия в школьном лагере были проведены межшкольные соревнования для учащихся 1-4 классов СОШ № 26 и СОШ № 1, где дети получили возможность снять психологическую нагрузку через знакомство с виртуальной реальностью, а также с использованием игр танцевальной

направленности, повысить свою двигательную активность по средствам возможностей игровых приставок.

С 2020-2021 учебного года соревновательная деятельность в школе в рамках предметных недель по физической культуре, школьных Чемпионатов и дней здоровья проводится для учащихся 5-11 классов в форме турниров по киберспорту «FIFA 2023», «NHL 2016», «Олимпийские игры 2020».

В результате проведенных школьных соревнований выявляются учащиеся для заявки команды на вышестоящие уровни, этому способствует межведомственная модель сопровождения данных учащихся. Налажено взаимодействие со специалистами Кванториума для повышения уровня осведомленности о программном обеспечении, разработке современных игр, функционировании различных моделей устройств.

Взаимодействие с Департаментом образования и Департаментом по физической культуре, спорту и молодежной политике, в соревнованиях муниципального уровня СОШ № 26 впервые приняла участие в ноябре 2022-2023 учебного года совместно с коммерческой организацией г. Рыбинска «КиберХаус», действующей с сентября 2022 года (компьютерный клуб, коворкинг, обучение играм, программированию, анимации, дизайну).

В соревнованиях регионального этапа четвертого сезона «Всероссийской интеллектуальной-киберспортивной школьной лиги» в 2021-2022 учебном году наши учащиеся в отдельных видах стали победителями и заняли командой школы 2 место по Ярославской области. В 2022-2023 школа также приняла участие, в данный момент ожидаем результатов.

В современном мире немалое предпочтение обучающиеся отдают играм на компьютерах и гаджетах, зачастую втайне от родителей, что создает риск попадания под деструктивное влияние.

Школа – это альтернатива действительно опасным и социально агрессивным субкультурам. Школьники занимаются тем, что им действительно нравится, но делают это под контролем взрослых и в безопасных условиях.

В результате реализации киберспортивной системы работы с детьми внедрение интеллектуальных видов спорта в образовательный процесс позволяет обучающимся в игровой форме познакомиться с различными современными видами спорта, учащимся с ОВЗ позволят приобщиться к занятиям альтернативной физической культурой, способствует развитию познавательного интереса и формированию личностно-значимых качеств на основе гибких навыков XXI века.

Директор школы

И.А. Павлов

С Положением о муниципальной Мастерской инновационных практик ознакомлены. Подписи участников:

_____ Лепехина Е.В., учитель физической культуры;

_____ Гришин Ю.А., учитель физической культуры;

_____ Дроздов П.Б., преподаватель-организатор ОБЖ.