


Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №16

«Рассмотрено»
на заседании МО
учителей основного общего и
среднего общего образования


Руководитель МО
Волкова И.В.
Протокол №1 от 31.08.2023 г.

«Утверждено»
И.о. директора МКОУ СОШ №16


Кудашкина О.В.

Приказ №347 от 31.08.2023 г.



Рабочая программа
дополнительного образования
по информатике «Образовательный киберспорт»
для 7-8 классов
с использованием оборудования центра Точка роста»
срок реализации программы: 2023-2024 учебный год

Пояснительная записка

Киберспорт (компьютерный спорт) – индивидуальное или командное соревнование на основе видеоигр. Все киберспортивные дисциплины делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами игровых задач. Россия – первая страна в мире, которая признала киберспорт (компьютерный спорт) официальным видом спорта. В ходе изучения программы

«Образовательный киберспорт» вносится существенный вклад в развитие личностных результатов обучающихся.

Первый уровень результатов: формируется мотивация к изучению устройства компьютера, перспектив развития аппаратной и программной частей компьютера, английского языка, так как многие компьютерные программы, игры англоязычные, развивается любознательность, внимательность, целеустремлённость, умение преодолевать трудности (качества важные в практической деятельности).

Второй уровень результатов: развитие ценностных отношений к знаниям; обучающиеся самостоятельно или во взаимодействии с педагогом, тренером-преподавателем смогут разрабатывать различные тактические приёмы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Третий уровень результатов: обучающийся самостоятельно может разрабатывать тактики игры, оценивать свой результат и оценивать тактики игры, используемые другими игроками.

Полученные занятия по программе «Образовательный киберспорт» формируют навыки безопасного поведения на тренировках и киберспортивных соревнованиях, способности к быстрой обработке и анализу информации во время командного противодействия, развивают умения работать в команде в рамках соревновательных игр. Содержание программы позволяет школьникам освоить базовые понятия киберспорта,

приёмов командного взаимодействия, теории спортивных компьютерных игр, изучить приемы индивидуальной и командной игры, овладеть навыками анализа информации и принятия решений, приобрести умения контролирования стрессовых ситуаций, поддержания физической формы в условиях ограниченной активности. После освоения программы

«Образовательный киберспорт» обучающиеся смогут применить полученные знания для подготовки и участия в киберспортивных соревнованиях.

Программа предназначена для школьников 7-8 классов, проявляющих повышенный интерес к киберспорту, информационным технологиям в целом, стремящимся к саморазвитию, профессиональному самоопределению.

В настоящий момент в России киберспорт развивается, как профессиональный спорт. Спортивные успехи страны в XXI веке будут определять не только уровень физической подготовки, но и уровень интеллектуального потенциала, который определяется уровнем развития киберспортивных дисциплин. Компьютерный спорт – мощный инструмент синтеза знаний, закладывающий прочные основы системного мышления. Таким образом, компьютерный спорт – многогранная деятельность, которая должна стать составной частью повседневной жизни каждого обучающегося.

В ходе данной программы обучающиеся разовьют навыки обращения с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также обучающиеся получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. Во время обучения школьники попробуют себя не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Этот опыт позволит им не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

Цели и задачи программы

Целью программы является создание условий для достижения обучающимися необходимого для жизни в обществе социального опыта, развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала, создание условий для многогранного развития и социализации каждого обучающегося в свободное от учёбы время, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством компьютерного спорта.

Задачи программы

Обучающие:

- Обучить навыкам высокого уровня игры в выбранной киберспортивной дисциплине;
- Научить основам построения коммуникации в команде, межличностных контактах и в рабочей группе;
- повысить уровень командной деятельности и индивидуального исполнения задач на своей игровой роли;
- формировать умения обработки, систематизации, анализа, представления информации и принятия решений в компьютерной среде;
- научить использованию специальных методов подготовки и ведения киберспортивных мероприятий.

Развивающие:

- способствовать развитию интереса к профессиональному киберспорту и ведению здорового образа жизни;
- выявить способности каждого обучающегося в области компьютерного спорта и цифровых технологий;
- способствовать развитию логического мышления, креативности и реакции в дисциплинах киберспорта.

Воспитательные:

- способствовать формированию коммуникативных навыков,

развитию навыков эффективной командной работы, социализации и сохранении собственной индивидуальности в обществе;

- способствовать повышению стрессоустойчивости, психологической гибкости, реализации творческого потенциала обучающихся;

- воспитывать высокие морально-нравственные качества, уважительное отношение к каждой личности, патриотические качества, терпимость, компромиссность;

- сформировать комплекс умений, которые помогут успешно продвинуть себя и реализовать себя в сфере компьютерного спорта и цифровых технологий: самопрезентация, планирование личного и рабочего времени, владение основными игровыми инструментами каждой кибердисциплины;

- воспитывать усидчивость, аккуратность, терпение, умение планировать свое время;

- формировать спортивную культуру обучающихся в соревнованиях по компьютерному спорту.

Планируемые результаты освоения программы

В процессе занятий обеспечивается целенаправленная работа на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов обучения, обозначенных ФГОС.

Предметные результаты:

- знание основ высокого уровня игры в выбранной киберспортивной дисциплине;

- умение работать на высоком уровне в команде и в индивидуальном исполнении задач на своей игровой роли;

- умение использовать специальные методы подготовки и ведения киберспортивных мероприятий;

- знание видов компьютерных игр, отличительные особенности каждого вида;

- знание и применение психологических приемов для эффективного

контроля эмоционального состояния киберспортсмена;

- умение строить стратегии одиночной и командной игры;
- умение выполнять упражнения и тренировки, направленные на поддержания здоровья киберспортсмена;

- применение продвинутых методов и приёмов командной игры.

Метапредметные результаты:

- 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;

- умение использовать техники и принципы тайм-менеджмента;

- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;

- владение основами самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;

- работать индивидуально и в команде; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.

Личностные результаты:

- готовность и способность обучающихся к самообразованию, саморазвитию, личностному и профессиональному самоопределению;

- сформированность мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности;

– систему значимых социальных и межличностных отношений, ценностно-смысловых установок, отражающих личностные и гражданские позиции в деятельности;

– умение ставить цели и строить жизненные планы;

– способность к осознанию российской идентичности в поликультурном социуме.

Учебно-тематический план

№	Наименование модулей	Всего
1	Тема 1. Вводное занятие.	1
	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.	1
2	Тема 2. История возникновения и развития киберспорта в России и в мире	2
3	Тема 3. Материально-техническое обеспечение киберспортивных мероприятий	4
4	Тема 4. Киберспортивные дисциплины	6
5	Тема 5. Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины	4
6	Тема 6. Правила киберспортивной дисциплины.	2
	Обзор соревнований по киберспортивной дисциплине	4
7	Тема 7. Отработка командных стратегий и тактических приемов.	26
8	Тема 8. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату	4
9	Тема 9. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине	8
10	Тема 10. Отработка командных стратегий и тактических приемов	24
11	Тема 11. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату	2
12	Тема 12. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине	6
13	Тема 13. Отработка командных стратегий и тактических приемов	6
14	Тема 14. Подведение итогов.	2
	ИТОГО:	102

Содержание:

Тема 1. Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером (2 часа)

Теория: Техника безопасности. Организация рабочего места за компьютером (расстояние от глаз до монитора, освещенность, 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. Какие свойства пароля влияют на его надежность. Способы выбора надежного пароля. Безопасность финансовых расчетов в Интернете.

Тема 2. История возникновения и развития киберспорта в России и в мире (2 часа) Теория: Первые турниры по видеоиграм; Первые киберспортивные игры и турниры; Популяризация компьютерного спорта; Развитие киберспорта на рубеже веков; Первые масштабные киберспортивные турниры; Профессиональный киберспорт в начале XXI века; Киберспорт в наши дни.

Тема 3. Материально-техническое обеспечение киберспортивных мероприятий (4 часа)

Теория: Производители оборудования для киберспорта. Общая информация: Аппаратное обеспечение. Периферия.

Практика: Настройка периферийных устройств. Работа за компьютером, официальные сайты производителей оборудования для киберспорта.

Тема 4. Киберспортивные дисциплины (6 часов)

Теория: Основные киберплатформы. Общая информация: Действие. Симулятор. Стратегия. Ролевая игра. Приключения. Головоломка. Их особенности и направления.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

Тема 5. Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины (4 часа)

Теория: Выбор киберспортивной дисциплины.

Практика: Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины. Работа за компьютером.

Тема 6. Правила киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине (6 часов)

Теория: Правила киберспортивной дисциплины. Дополнительно программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине.

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

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

Тема 7. Отработка командных стратегий и тактических приемов (26 часов)

Теория: Командные стратегии и тактические приемы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.

Тактические приемы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине, тактические приемы: помешать противнику реализовать его роль в команде, тактические приемы: помочь союзнику реализовать его роль в команде.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика, работа за компьютером,

командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

Тема 8. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату (4 часа)

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

Практика: Работа за компьютером, командная игровая практика.

Тема 9. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине (8 часов) Практика: Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов.

Тема 10. Оработка командных стратегий и тактических приемов (24 часа) –

см.Тема 7

Тема 11. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату (2 часа) - см.Тема 8

Тема 12. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине (6 часов) -

см.Тема 9

Тема 13. Оработка командных стратегий и тактических приемов (6 часов) -

см.Тема 10

Тема 14. Подведение итогов. Планирование на следующий учебный год (2 часа).

Теория. Подведение итогов. Обсуждение планов на следующий сезон.

Материально-техническая база

Для реализации программы «Образовательный киберспорт» необходим следующий состав аппаратного и программного обеспечения:

1) Учебный компьютерный кабинет, удовлетворяющий санитарно-гигиеническим требованиям, для занятий группы 11 человек (компьютеры, парты, стулья, доска, шкаф для УМК), укомплектованный выделенным каналом выхода в Интернет.

2) Техническое и программное обеспечение.

Для реализации данной программы требуются IBM-совместимые компьютеры с процессором типа Intel Core I5 и выше. Соответствие между числом учащихся и числом компьютеров как 1:1.

На компьютерах должна быть установлена минимальная операционная система Windows7.

3) Оборудование, необходимое для реализации программы:

- мультимедийная проекционная установка,
- принтер черно-белый,
- акустические колонки,
- ПК преподавателя.

4) Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, тетради для записей.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

1. Перечень литературы, необходимой для освоения программы:

1.1.Перечень литературы, использованной при написании программы:

1. Буйлова, Л.Н. Современные тенденции обновления содержания дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. [Электронный ресурс] / Научная электронная библиотека КиберЛенинка. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-tendentsii->

obnovleniya-soderzhaniya-dopolnitelnyh-obscheobrazovatelnyh-obscherazvivayuschih-programm/viewer.

2. Дайвер, М. Твой путь в киберспорт / Марк Дайвер. Пер. Самсонов П.А. — Минск: Попурри, 2017 – 192с.4444;

3. Закон Российской Федерации «Об образовании», 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Закон об образовании РФ. – Режим доступа : <http://zakon-ob-obrazovanii.ru/>.

4. Золотарева, А.В. Методика преподавания по программам дополнительного образования детей. Учебник и практикум / А.В. Золотарева, Г.М. Криницкая, А.Л. Пикина – М.: Юрайт, 2016. – 400с. – (Профессиональное образование).

5. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р. [Электронный ресурс] / Интернетпортал «Правительство Российской Федерации» – Режим доступа: <http://static.government.ru/media/files/3fIgkklAJ2ENBbCFVEkA3cTOsiypiсBo.pdf>.

6. Кучма, В.Р. Гигиена детей и подростков при работе с компьютерными видеодисплейными терминалами. / В.Р. Кучма. - М.: Медицина, 2000. - 160 с.

7. Методические рекомендации по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО. [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области - Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>.

8. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и

молодежи Министерства образования и науки РФ № 09-3242 от 18.11.2015 г. [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества.

Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>.

9. Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Письмо Министерства просвещения РФ № ГД-39/04 от 19.03.2020 года. [Электронный ресурс] / Министерство просвещения Российской Федерации. Банк документов

Режим доступа: <https://docs.edu.gov.ru/document/26aa857e0152bd199507ffaa15f77c58/>.

10. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"[Электронный ресурс] / Интернет-портал «Российская газета» - Режим доступа: <https://rg.ru/2020/12/22/rospotrebnadzor-post28-site-dok.html>.

11. Приказ Министерства образования и науки РФ от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] / Официальный интернет-портал правовой информации. Государственная система правовой информации. – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201811300034>.

12. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями,

осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ». [Электронный ресурс] / Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования - Режим доступа: <http://fgosvo.ru/news/6/3207>.

13. Приказ Министерства спорта РФ от 29 апреля 2016 г. №470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта» [Электронный ресурс] / Официальный интернет-портал правовой информации – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022?index=0&range Size>.

14. Фомичева, О.С. Воспитание успешного ребенка в компьютерном веке. / О.С. Фомичева. –М.: Гелиос АРВ, 2000. -192 с.

15. Центры цифрового образования детей «It-куб». Банк документов [Электронный ресурс] / Академия Минпросвещения России - Режим доступа: <https://apkpro.ru/natsproektobrazovanie/bankdokumentov>.

1.2.Перечень литературы, рекомендованной обучающимся:

1. Дайвер М. Твой путь в киберспорт, перевод Самсонов П. А., Попурри, 2017 г. 192 с., 12+

2. Ли Р. Киберспорт: Good Luck! Have Fun!, Эксмо, 2018, перевод Соловьев А., ISBN 978-5-04-097471-9, 352 с., 16+.

3. Шрейер Д. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр. 2-е издание, Эксмо, 2019, перевод Степанова Л.И., ISBN: 978-5-04-098960-7, 368 с., 12+.

1.3.Перечень литературы, рекомендованной родителям:

1. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ре-сурс]// сайт Team Empire, 12 декабря 2013 года, <http://www.team-empire.org/news/1594/>.

2. Андрей «FUKi» Кирюкин «USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro» [Электронный ре-сурс]// сайт Virtus.pro, 15 октября 2015 года, <http://virtus.pro/news/>.

3. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661>.

4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340>.

2. Информационное обеспечение:

В процессе обучения используется следующее программное обеспечение:

- обозреватель Google Chrome и другие интернет-браузеры,
- онлайн-платформы Steam, FACEIT,
- компьютерная игра CS:GO,
- дополнительные тренировочные карты-площадки мастерской CS:GO.

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 водит 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 учащиеся 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.

1. Внимательный все разыщет и в темноте

Доска делится вертикальными линиями на три равные части. Трём учащимся, 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 сделанное 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 изменится 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. 12

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 посередине. 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 посередине».

Через 2 минуты одного-двух учащихся опрашивают, и они рассказывают, сколько раз отвлекались от того, что должны были делать. Предмет, стоящий посередине, 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. Видеть только свой контур

Ведущий заранее чертит на большом листе миллиметровой бумаги контуры фигур, причем контуры должны проходить только по линиям клеток (рис. 1). Внутри фигуры должны быть видны линии клеток, чтобы можно было увидеть, из скольких клеток состоит фигура.

В каждой фигуре в хаотическом порядке внутри отдельных клеток ставятся крупные точки. Возле фигуры пишется ее порядковый номер. Этот лист вывешивается на доске и закрывается газетой.

Перед каждым играющим лежит листок бумаги в клетку и карандаш. Ведущий на 5 – 7 секунд открывает лист с контурами и указывает, кому какой из них нужно запомнить и вместе с точками воспроизвести на своем листке.

Мешающий «помощник»

Ведущий пишет на классной доске длинное предложение (слов в 8 – 10), а его

«помощник» будто из озорства все время стирает написанное вслед за ним, оставляя не больше одного слова.

Когда предложение таким образом «записано», каждый, не подсматривая к соседу и ничего не говоря, записывает на своем листке, что он запомнил. После этого предложение зачитывается полностью. Таким же образом пишется еще одно предложение.

Проверка производится как всегда: правильно выполнившие задание поднимают руки и им начисляют очки, но у некоторых ведущий просматривает листки.

Распределение внимания и расширение его объёма

Вот основные мысли, которые нужно довести до детей (изложить их следует, конечно, в зависимости от развития и возраста учащихся):

«Для всех понятно, что выполнить какое-либо дело хорошо можно лишь в том случае, если на нем сосредоточено все внимание. Однако жизнь часто требует, чтобы не одно, а несколько дел выполнялись одновременно и каждое хорошо.

Если вдуматься в работу летчика, шофера, конструктора, инженера, учителя, актера, то нетрудно обнаружить, сколько задач стоит одновременно перед ними и какого серьезного внимания все они требуют к себе. Отсутствие должного внимания к какой-либо мелочи может вызвать серьезные неприятности, а невнимательность, например летчика, может оказаться причиной даже катастрофы.

Значит, сама жизнь требует, чтобы человек умел распределять свое внимание на несколько объектов одновременно, расширяя объем своего внимания. Об этом нельзя забывать, и, где возможно, надо развивать такую способность.

Сегодня мы проведем несколько довольно сложных игр, требующих усиленного внимания сразу к нескольким объектам».

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.

Игры, развивающие наблюдательность

1. Нужно заметить

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 рассеяны.

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 или в лесу, на реке и т. п. 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:

СомДомДолВол

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 комрак река сук мир лог кол сок луг вол

2. Хорошо прислушайся

Ведущий приносит в класс занавеску или простыню, в крайнем случае 4 склеенные 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 пронести 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 определенную 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 круг.

В середине круга положено 10 – 12 разных, не очень мелких, всем видимых 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 приступить 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 приступить 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 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 приступить 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). Ведущий – 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 наместе.

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 по 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.