



Межрегиональная научно-практическая конференция

**Современное образование
на пути от теории к практике:
векторы развития**



1-2 декабря 2022 | г. Ярославль



Межрегиональная научно-практическая конференция
«Современное образование на пути от теории к практике: векторы развития»

МАЛАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ № 2 «Переход на обновленные ФГОС и формирование функциональной грамотности: эффективные практики»

Использование интеллектуальных видов спорта для развития гибких навыков современного школьника

ЛЕПЕХИНА Е.В., учитель физической культуры СОШ № 26 г. Рыбинска

ГРИШИН Ю.А., учитель физической культуры СОШ № 26 г. Рыбинска

ДРОЗДОВ П.Б., преподаватель-организатор ОБЖ СОШ № 26 г. Рыбинска

1-2 декабря 2022 | г. Ярославль





Департамент образования
Администрации городского округа город Рыбинск
Ярославской области

ПРИКАЗ

30.12.2021

№ 053-01-09/515

Об итогах конкурса
«Банк инновационных идей»

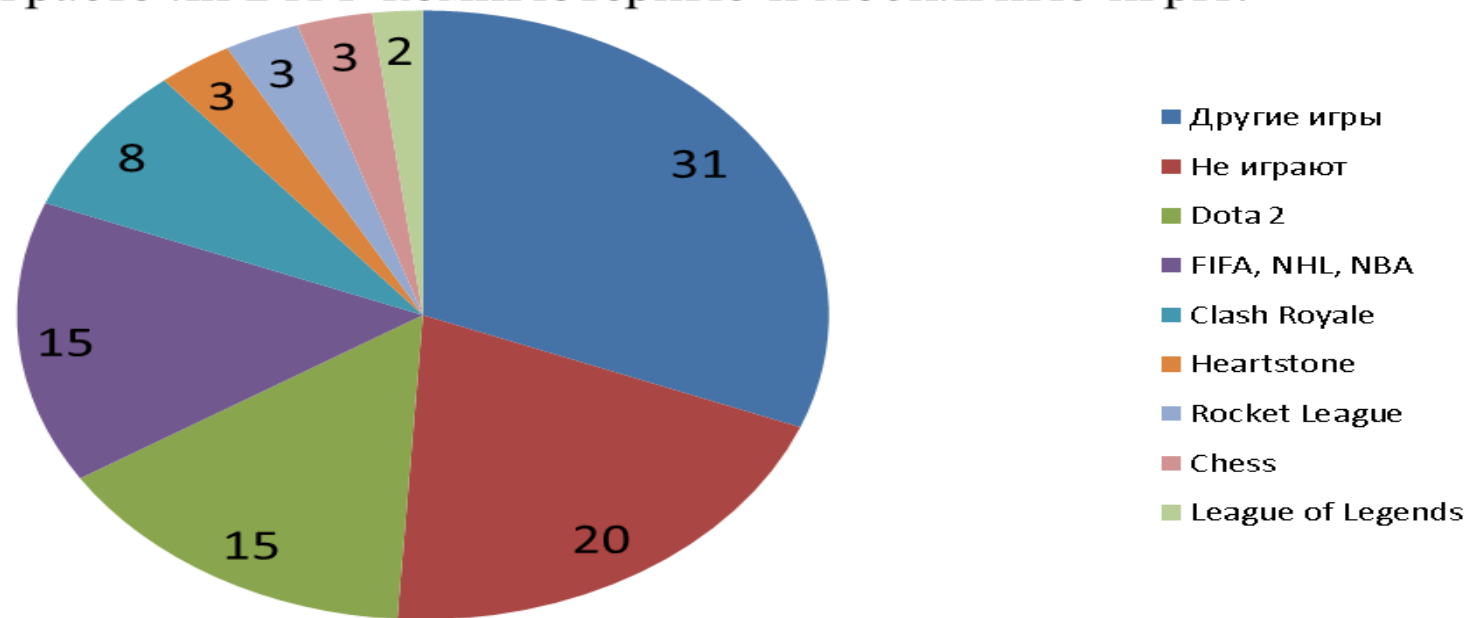
В соответствии с приказом Департамента образования Администрации городского округа город Рыбинск № 053-01-09/320-1 от 29.09.2021 в рамках муниципального образовательного события «Инновационный каскад – 2021» состоялся конкурс «Банк инновационных идей» на соискание статуса «муниципальная инновационная площадка» и «площадка муниципального инициативного проекта». В конкурсе приняли участие 13 образовательных организаций.

Анкет а для учащихся и родителей

1. «**Играете ли Вы в компьютерные и мобильные игры?**»
 - o DOTA 2
 - o Clash Royale
 - o Chess (Электронные шахматы)
 - o Rocket League
 - o League of Legends
 - o FIFA, NHL, NBA
 - o Heartstone
 - o Нет
 - o Другое _____
2. «**Знаете ли вы, что такое киберспорт?**»
 - o Да
 - o Нет
3. «**Согласны ли вы, что киберспорт признан официальным видом спорта?**»
 - o Да
 - o Нет
4. «**Киберспорт развивает навыки и умения человека? Какие?**»
 - o Да
 - o Нет
 - o Какие? _____
5. «**Какой образ киберспортсмена с точки зрения ряда таких параметров, как сила, выносливость, харизма, интеллект и ловкость, по шкале от 1 до 10?**»
 - o сила - _____
 - o выносливость - _____
 - o харизма - _____
 - o интеллект - _____
 - o ловкость - _____
6. «**Киберспорт лучше или хуже классических видов спорта, почему?**»
 - o отсутствие физического развития спортсмена
 - o разрушение психики человека
 - o отсутствие травм
 - o развитие личностных характеристик
 - o доступность
 - o другое _____
7. «**Нужно ли популяризовать киберспорт среди молодежи?**»
 - o за развитие киберспорта
 - o продвигать киберспорт как одного из способов проведения свободного времени ограниченной негативного влияния общества. Это позволит бороться с пагубными привычками, ограничить негативное влияние СМИ на молодежь поколения.
 - o киберспорт не должен получать какой-либо поддержки, так как он несет в себе деструктивные факторы, влияющие на физическое и психическое здоровье людей.
8. «**Как нужно популяризовать киберспорт?**»
 - o турниры с призовыми фондами и сессиями на местном уровне.
 - o важность работы со старшими поколениями, вовлечения их в киберспортивные движения и продвижения киберспорта через СМИ
 - o против какого-либо развития киберспорта.

Анкетирование учащихся и их родителей о целесообразности включения киберспорта в школьную программу

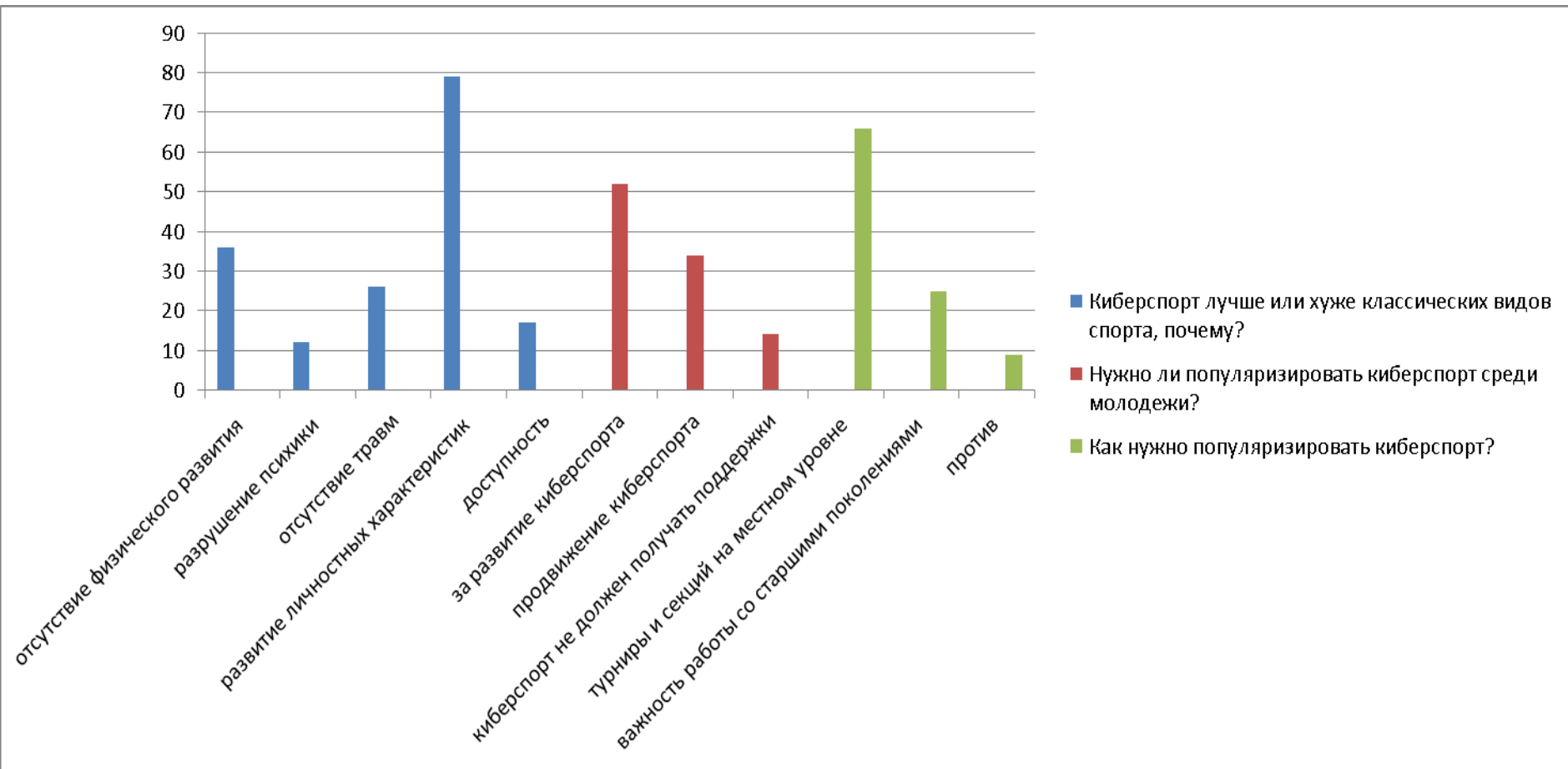
Играете ли Вы в компьютерные и мобильные игры?





Ответы респондентов

- Развитие критического мышления,
- усидчивость,
- самостоятельность,
- умение работать в команде,
- быстро соображать,
- выносливость,
- выдержка,
- смекалка,
- мелкая моторика,
- терпение,
- умение концентрировать внимание,
- упорство,
- стратегическое мышление,
- реакция,
- логика,
- интеллект,
- ловкость,
- сообразительность,
- скорость мышления



Цель

Формирование гибких навыков и личностных качеств обучающихся на уроках физической культуры и во внеурочной деятельности через освоение интеллектуальных видов спорта.



Итоги

1. Разработана программа внеурочной деятельности
2. Созданы нормативно-методические рекомендации по использованию интеллектуально-компьютерных игр
3. Разработана межведомственная модель сопровождения спортивно-одарённых детей
4. Разработано положение по организации и проведению соревнований по интеллектуальным видам спорта в школе
5. Создано сообщество Вконтакте для популяризации интеллектуальных видов спорта в детско-юношеской среде
6. Оборудован и оснащён специализированный кабинет



Программа ВУД

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов		
		Очно	Дистанционно	
			Теория	Практика
1	Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой	1	1	0
2	История компьютерного спорта в России	2	1	1
3	Основы внутреннего устройства компьютера	3	1	2
4	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	2	1	1
5	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	2	1	1
6	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине "Виртуальные соревновательные площадки" (по выбору)	4	0	4
7	Отработка основных командных навыков в дисциплине "Виртуальные соревновательные площадки" (по выбору)	4	1	3
8	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	1	1
9	Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект	2	1	1
10	Основы физической культуры киберспортсменов	3	1	2
11	Основы организации киберспортивных мероприятий	3	0	3
12	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине "Виртуальные соревновательные площадки"	2	0	2
13	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	0	2
14	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	2	0	2
	Итого	34	9	25

Нормативно-методические рекомендации

Первый этап занятия -
инструктаж, в форме мини-
лекции, определяются объект
и цель

Третий этап - подведение
итогов, анализ
результатов

Второй этап - сам
процесс симуляционного
обучения

Материально-техническая база ОО

- 3 игровые консоли
- 2 контроллера движений
- 6 беспроводных контроллера
- 2 камеры
- 1 шлем виртуальной реальности
- 2 игровых компьютера
- 3 планшета
- 4 дивана
- 1 шкаф
- 2 баннера
- 8 кресло-мешков
- 3 стола
- 18 стульев
- 4 мягких модуля
- 12 игровых дисков



Формы образовательной деятельности в СОШ № 26

1. Третий урок физической культуры
2. Третий урок физической культуры для СМГ
3. Программы внеурочной деятельности
4. Динамические переменны
5. Развивающие занятия в школьном лагере
6. Соревновательная деятельность

Третий урок физической культуры

Учащиеся в игровой форме имеют возможность познакомиться с различными видами спорта, через симуляторы спортивных игр, что позволит приобщиться к занятиям альтернативной физической культурой.



Внеурочная деятельность

Внеурочная деятельность для учащихся 5-9 классов, в рамках которой, учащиеся познакомятся с интеллектуальными играми, интеллектуально-игровым киберпространством, а также смогут подготовиться к турнирам и чемпионатам, получить необходимые знания по видам спорта (правила, тактика, стратегия).



СанПиН 2.4.2.2821-10

Для профилактики утомляемости на каждом занятии применяются элементы здоровьесберегающих технологий:

- Комплексы упражнений физкультурных минуток,
- Комплексы упражнений физкультурных пауз,
- Комплекс упражнений гимнастики для глаз



Занятия в школьном лагере

Занятия в школьном лагере планируется проводить для учащихся 1-4 классов, где учащиеся получают возможность снять психологическую нагрузку через ознакомление с виртуальной реальностью, а также с использованием игр танцевальной направленности,

повысить свою двигательную активность по средствам возможностей игровых консолей.



Соревновательная деятельность

Соревновательная деятельность в школе проводится с 2020-2021 учебного года для учащихся 5-11 классов в форме турниров по интеллектуально-киберспортивным играм

в рамках предметных недель по физической культуре, школьных чемпионатах и дней здоровья



Межведомственная модель



Соревновательная деятельность



Современные реалии

Компьютерные и киберспортивные игры – одно из самых популярных увлечений среди современных подростков. Зачастую дети играют **втайне от родителей**, что создаёт **риск попадания под деструктивное влияние.**



ШКОЛА - МЕСТО ДЛЯ САМОРЕАЛИЗАЦИИ

Под руководством
учителей

Без риска для
здоровья

Развитие в разных
направлениях



Результативность

Интеллектуально-компьютерные занятия:

1. позволяют обучающимся в игровой форме познакомиться с различными современными видами спорта
2. учащимся с ОВЗ позволяют приобщиться к занятиям альтернативной физической культурой
3. способствуют развитию познавательного интереса и формированию личностно-значимых качеств на основе гибких навыков XXI века



Контакты:

Тел./факс: 8 (4855) 22-23-64

Email:

sch26.rybinsk@yarregion.ru

Сайт ОО:

<https://ryb26sh.edu.yar.ru>

Приглашаем к сотрудничеству

Ссылка на сайт школы с материалами

МИПр:

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

[1](#)

Ссылка на видеоролик защиты МИПр:

<https://disk.yandex.ru/d/1uVvf6NnFqKMvg>

[vg](#)





Межрегиональная научно-практическая конференция
«Современное образование на пути от теории к практике: векторы развития»

Спасибо за внимание!

Контактная информация:

Сайт ОО: <https://ryb26sh.edu.yar.ru>

Адрес: 152903, г. Рыбинск, ул. Кольцова, д. 19

Тел./факс: 8 (4855) 22-23-64

E-mail: sch26.rybinsk@yarregion.ru

