

Аннотация программы

Использование киберспортивного танцевального симулятора Just Dance позволяет создавать инновационную систему физкультурно-оздоровительного воспитания подрастающего поколения, направленную на совершенствование спортивной и физической подготовки школьников, их массовое привлечение к занятиям физической культурой и спортом.

Программа ориентирована на учащихся 2-7 классов

1. Раздел «Характеристика программы»

1.1. Цель реализации программы

Совершенствование профессиональной компетентности педагогических работников ОО, в области физкультурно-оздоровительной деятельности, связанной с организацией и методикой проведения занятий по киберспортивным танцам в ОО с применением симулятора Just Dance Dance.

Совершенствуемые компетенции

Таблица 1

№ п/п	Компетенция
1.	способен использовать современные методы и технологии обучения и диагностики
2.	способен организовывать сотрудничество обучающихся, поддерживать активность и инициативность, самостоятельность обучающихся, развивать их творческие способности

1.2. Планируемые результаты обучения

Таблица 2

№ п/п	Знать
1.	современные методы и технологии обучения, обеспечивающие эффективную организацию учебного процесса
2.	способы организации сотрудничества обучающихся в ходе учебной деятельности, развивающей творческие способности
№ п/п	Уметь
1.	анализировать и умело использовать современные технологии воспитания и обучения для развития обучающихся ОО
2.	организовывать сотрудничество обучающихся ОО и поддерживать их активность в ходе совместной деятельности, направленной на развитие творческих способностей
3.	разрабатывать программы с использованием киберспортивного танцевального симулятора Just Dance, организовывать и проводить соревнования по киберспортивному танцевальному симулятору Just Dance

1.3. Срок освоения программы – 28 часов, режим занятий: 2 раза в неделю .

**2. Раздел «Содержание программы»
Учебный (тематический) план**

Таблица 3

№ п/п	Наименование темы	Всего час.
1.1	Нормативно-правовая база реализации образовательных программ физкультурно-спортивного направления в условиях реализации ФГОС ОО	2
Итого по разделу:		2
2.1	Состязания по киберспортивному танцевальному симулятору Just Dance внутри школьная и среди школ. История реализации проекта и перспективы развития	8
2.2	Организационно-методические основы реализации образовательных программ по киберспортивному танцевальному симулятору Just Dance	8
2.3	Технические аспекты реализации образовательных программ по киберспортивному танцевальному симулятору Just Dance	6
2.4	Разработка авторской образовательной программы по киберспортивному танцевальному симулятору Just Dance	6
Итого по разделу:		28
Всего:		28

2.2. УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА

Таблица 4

Наименование разделов (модулей) и тем	Виды учебных занятий	Содержание Учебных занятий
Базовая часть		
1 раздел: Основные направления государственной политики в сфере образования в условиях реализации ФГОС ОО. Нормативно-правовая база реализации образовательных программ физкультурно-спортивного направления		
1.1 Нормативно-правовая база реализации образовательных программ физкультурно-спортивного направления в условиях реализации ФГОС ОО	(4 часа)	Общая характеристика современной системы образования РФ. Основные направления государственной политики в сфере образования в контексте с Федеральным законом от 29 декабря 2012г. №273-ФЗ «Об образовании в РФ». Обзор нормативно-правовых актов, регламентирующих физкультурно-спортивное направление в условиях реализации ФГОС ОО
2 раздел: «Организационно-педагогические аспекты использования киберспортивного танцевального симулятора Just Dance в образовательных учреждениях»		
2.1 Соревнования по киберспортивному танцевальному симулятору Just Dance внутри школ и среди школ района. История реализации проекта и перспективы развития	(4 часа)	Концепции физкультурно-спортивного образования в цифровом обществе. Реализация всероссийских проектов по киберспортивным танцам.
	(8 часа)	Групповая работа над темой: Положительное влияние игровых технологий с использованием сенсорных визуализаторов на повышение эмоционального фона и потребности двигательной активности обучающихся.

2.3 Организационно-методические основы реализации образовательных программ по киберспортивному танцевальному симулятору Just Dance	(4 часа)	<p>Групповая работа: Знакомство с интерфейсом и содержанием игры Just Dance (JD).</p> <p>Танцевальные стили и направления в хореографическом и танцевальном искусстве развивающие творческие способности обучающихся.</p> <p>Танцевальные стили в композициях «Just Dance» (элементы народного, бального танца, диско, хип-хоп и т.д.).</p> <p>Соло, дуэт, командный танец.</p>
	(4 часа)	<p>Влияние используемой технологии (киберспортивные танцы) на совершенствование физической подготовленности школьников, их массовое привлечение к занятиям физической культурой и спортом, на развитие их творческих способностей.</p>
3. Зачетный концерт	(4 часа)	<p>Публичная защита авторского проекта образовательной программы на основе JD – (Образовательный «продукт»)</p>

3. Раздел «Организационно-педагогические условия реализации программы»

4.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Основная литература:

1. Новоселов М.А., Соловьева Е.В., Повышение двигательной активности школьников в общеобразовательном учреждении на основе технологии «JustDance»/Методическое пособие – ООО «Юбисофт Игры», 2018г.;

2. Желандинова Д.Ю., Дополнительная общеразвивающая образовательная программа физкультурно-спортивной направленности «Киберспортивный танцевальный симулятор Just Dance»/ООО «Юбисофт Игры», 2018г.

Дополнительная литература:

1. Камалов Н.А., Танцевальный симулятор Just Dance в структуре дополнительного образования в школе//Материалы кафедральной студенческой конференции (Специализации ТиМ компьютерного спорта, отбор на Межрегиональную итоговую научную конференцию «Студенческая наука» 14–16 марта 2018г.), ссылка на Интернет-ресурс: https://vk.com/doc42165148_469165912?hash=634972432780304ff0&dl=eb5b6213063e9adbb5;

2. Скаржинская Е.Н., Суханова Е.Ю., Организационные аспекты киберспортивных танцевальных состязаний среди школ России/Теория и практика физической культуры, 2018г. №8 (962) С. 17;

3. Стрельникова Г.В., Новоселов М.А., Влияние занятий физической культурой с использованием киберспортивного симулятора Just Dance на координационные способности школьников, 2018г- №8 (962) С. 102;

3.1 Материально-технические условия для реализации программы:

Таблица 5

Наименование специализированных оборудованных аудиторий для проведения занятий	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
1	2	3
Актовый зал	Информационные занятия	Компьютер, мультимедийный проектор, экран, электронная доска, свободный доступ к сети интернет
Рекреация (коридор начальной школы)	Интерактивные и практические занятия	Паркетное половое покрытие, стены оборудованы зеркалами
Аппаратное и программное обеспечение для проведения занятий по киберспортивному танцевальному симулятору «Just Dance» (аппаратно-программный комплекс - АПК)	Практические занятия	1 Телевизор LED 55 (138 см) Samsung UE55TU7160UXRU [4K UltraHD? 3840*2160, Smart TV] 2 Киберспортивная видеоигра «Just Dance»

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Ушарбайская средняя общеобразовательная школа»

Рассмотрено
На заседании МО



Согласовано
На заседании пед. совета
«30» августа 2021 г.

«Утверждаю»
Приказ № 161/1
от «01» _____ 20__ г.
Директор школы


Мэдэгэй С-Д.Б.


Рабочая программа
внеурочной деятельности «Клуб киберспортивных танцев»

Составитель: Дашидондокова.Е.Т

2021 – 2022 учебный год