

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
образовательная школа с. Девлезеркино муниципального района Челно-
Вершинский Самарской области

Согласовано на заседании
педагогического совета
Протокол №1 от 30.08.2019г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор БОУ СОШ

с. Девлезеркино

А Белов

Приказ № 221-од от 29.08.2019 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности «Лазертаг»

Возраст: 7-16 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

Мельникова Анна Владимировна,

педагог дополнительного образования

с. Челно-Вершины, 2019

Пояснительная записка

Лазертаг- военно-спортивная игра, проходящая в реальном времени, сориентированная на поражение противника или специальных сценарных приспособлений (баз, контрольных точек и т.д.) с помощью макета оружия, смонтированным в него излучателем инфракрасного импульса.

Почему именно лазертаг должен стать «плацдармом» для возрождения военно-патриотического воспитания в школах? Игра интересна школьникам. Да, именно применение в Лазертаге современных технологий, в том числе компьютерных, помогут сломить сопротивление детей, привыкших жить в сети. Только лазертаг позволит им пережить все виртуальные эмоции вживую и развиваться по настоящему. Оборудование для лазертага очень похоже на настоящее. Для многих моделей вообще используется ММГ-самые настоящие корпуса боевого оружия, в которые вмонтировали электронику. Это значит, что ребенок, играя в лазертаг, получает реальные представления о боевом оружии. Электроника, используемая в лазертаге, исключает возможность жульничать. Лазертаг в отличие от пейнтбола или страйкбола, совершенно безопасен, а поэтому прекрасно подходит для военного воспитания школьников всех возрастов. И тренерам или учителям не нужно будет ежеминутно следить за тем, чтобы кто-нибудь не снял защитное снаряжение, так как для лазертага вообще не нужно защитное снаряжение. Простота в организации. Играть можно где угодно, хоть в спортзале или на школьном стадионе. Никаких ограждений не нужно-лазертаг безопасен и для игроков и для прохожих.

В д\о привлекаются дети в возрасте 7-16 лет.

Количество занимающихся в секции – 10 человек.

Продолжительность занятий в секции – 1 раз в неделю по 3 часа.

Весь учебный материал программы распределен в соответствии с возрастным принципом комплектования групп секции и рассчитан на

последовательное и постепенное расширение теоретических знаний, практических умений и навыков.

Целью занятий в секции являются: разносторонняя подготовка и овладение рациональной техникой; приобретение знаний, умений необходимых игрокам; воспитание трудолюбия, дисциплины, взаимопомощи, чувства коллективизма.

Актуальность программы состоит в том, что в настоящее время значительная часть школьников занимается физическими упражнениями лишь на уроках физической культуры. Слабая физическая подготовка не позволяет им сдавать учебные нормативы по физической культуре в школе.

Цель программы: привлечение как можно большего числа воспитанников к систематическим занятиям по лазертагу и повышения уровня физической подготовленности.

Данная программа отличается от других тем, что основной подготовкой занимающихся в секции является не только технико-тактическая подготовка, но и общефизическая подготовка, направленная на более высокие показатели физического развития школьников.

Задачи:

- Обеспечение всесторонней физической подготовки с преимущественным развитием быстроты, ловкости и координации движений;
- Овладение тактическими приемами, и основами индивидуальной, групповой и командной тактики игры;
- Освоение процесса игры в соответствии с правилами, участие в межшкольных соревнованиях по лазертагу;
- Изучение элементарных теоретических сведений о технике и тактике игры.

Руководитель секции, наряду с новым обязательно включает в занятия упражнения, приемы техники и тактики игры из ранее усвоенного учебного материала для его закрепления и совершенствования.

Большинство практических занятий проводятся на открытом воздухе. Зимой занятия на открытом воздухе проводятся в тихую погоду или при слабом ветре (1,5-2 м/с), при температуре не ниже -15°C (для средней климатической полосы), что благоприятно сказывается на общем физическом укреплении организма учащихся.

Ожидаемые результаты:

- Повышение уровня физической подготовки воспитанников,
- Освоение ими основ индивидуальной, групповой и командной тактики игры,
- Укрепление дисциплины, взаимопомощи, чувства коллективизма.

Итоги годовой работы будут подводиться на основании результатов контрольных занятий. Занятия будут проведены в форме командных соревнований, в которых оценивается как общий командный результат, так и результат каждого игрока отдельно.

Учебный план по программе «Лазертаг»

	Тема	Количество часов	
		теория	практика
	Модуль 1. Вводное занятие. Сценарий: Захват контрольной (контрольных) точки (точек).Нападение.	2	16
	Модуль 2. Физическая разминка и физическая подготовка.Сценарий: Захват Флага	2	16
	Модуль 3. Физическая разминка и физическая подготовка. Сценарий: «Team Deathmatch»	2	16
	Модуль 4. Физическая разминка и физическая подготовка. Сценарий:	2	16

	Последний герой		
	Модуль 5. Физическая разминка и физическая подготовка. Сценарий: Телохранитель	2	16
	Модуль 6. Физическая разминка и физическая подготовка. Сценарий: Терминатор	2	16

Содержание программы

Модуль 1.

18 часов

Вводное занятие: теория о том, что такое «Лазертаг», его история и предназначение, техника безопасности -2 часа.

Физическая разминка и физическая подготовка - 2 часа.

Сценарий: Захват контрольной (контрольных) точки (точек) -14 часов (2 часа теория, 12 часов практика).

Захват контрольной точки – это основной игровой режим. Игра базируется на захвате и удержании контрольной точки.

Нападение

Контрольная точка захватывается, когда на ней кто-то стоит. Скорость захвата напрямую зависит от того, сколько игроков нападающей команды

Модуль 2

18 часов

Физическая разминка и физическая подготовка - 4 часа.

Сценарий: Захват Флага- 12 часов (2 часа теория, 10 часов практика)

Задача: Игроки делятся на две команды и занимают на территории свое расположение, кроме этого каждая команда получает Флаг, который она должна беречь и не дать сопернику захватить его. Флаг устанавливается на условной базе. Требуется пробраться на территорию противника, забрать их Флаг и принести на свою базу. Если игрока несущего флаг убивают, он

должен оставить Флаг на месте где его «убили» и выйти из игры. Флаг своей команды брать нельзя.

Цель: Захватить Флаг противника и принести его на базу быстрее, чем это сделает команда соперников.

Закрепление пройденного материала - 2 часа

Модуль 3

18 часов

Физическая разминка и физическая подготовка - 4 часа.

Сценарий: «Team Deathmatch» - 12 часов (2 часа теория, 10 часов практика)

Вашей команде приказано провести боевую операцию, целью которой является обнаружение и уничтожение отряда соперника. Но не стоит забывать о том, что им поручено то же самое. Работайте в команде, прикрывайте братьев по оружию, сражайтесь сообща.

Правила:

- После виртуальной смерти игрок ожидает окончание раунда в условленном месте;
- «мертвые» игроки не имеют права общаться как со своей, так и с вражеской командой;
- Побеждает та команда, которой удалось полностью уничтожить отряд соперника*

*если по истечении отведенного на раунд времени в обеих командах еще остались «живые» бойцы, инструктор (судья) подает предупредительный сигнал. Это означает, что до конца раунда осталась одна минута, по окончании которой битву выигрывает та команда, у которой «в живых» осталось больше игроков.

Закрепление пройденного материала - 2 часа

Модуль 4

18 часов

Физическая разминка и физическая подготовка - 4 часа.

Сценарий: Последний герой -12 часов(2 часа теория, 10 часов практика)

У вас нет союзников. Вопрос выживания решается лично вами...

Описание: игра каждый сам за себя. Всем игрокам дается 2 минуты, чтобы они заняли позиции на полигоне. По сигналу судьи- инструктора начинается бой. Когда останутся 3 последних бойца, инструктор поставит контрольную точку. Победит тот, кто первый захватит контрольную точку или «убьет» двух оставшихся противников.

Закрепление пройденного материала - 2 часа

Модуль 5

18 часов

Физическая разминка и физическая подготовка - 4 часа

Сценарий: Телохранитель - 12 часов (2 часа теория, 10 часов практика)

Участники разбиваются на команды. Задача одной команды: доставить VIPперсону из пункта «А» в пункт «В». Задача другой команды: «убить» или захватить (в зависимости от пожеланий участников) VIP персону. Игроки в данном сценарии не могут возрождаться с помощью аптечки или аналогичных девайсов.

Закрепление пройденного материала - 2 часа

Модуль 6

18 часов

Физическая разминка и физическая подготовка - 3 часа.

Сценарий: Терминатор- 12 часов (2 часа теория, 10 часов практика)

Один из игроков получает звание «Терминатора и занимает произвольное место на полигоне. Остальные игроки начинают охоту на Терминатора с базы.

Задачакоманды уничтожить одиночку. Цель Терминатора выжить и ликвидировать охотников. Терминатор имеет много жизней. Команде

необходимо продумать стратегию и действовать сообща. Терминатору необходимо найти наиболее выигрышное место на полигоне.

Итоговое занятие - 3 часа

Список литературы для обучающихся

1. <https://ru.m.wikipedia.org>
2. www.laserwar.ru
3. <https://vk.com/club95444190>

Список литературы для педагога

1. <https://ru.m.wikipedia.org>
2. www.laserwar.ru
3. Lazertag-portal.ru

Приложение к ДОП

Календарно-учебный график

Разделы	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Продолжительность каникул	Дата начала и окончания учебных периодов/этапов
Модуль 1	6	6		Сентябрь-октябрь
Модуль 2	6	6	1	Октябрь - ноябрь
Модуль 3	6	6		Ноябрь-декабрь
Модуль 4	6	6	2	Январь-февраль
Модуль 5	6	6	1	Март-апрель
Модуль 6	6	6		Апрель-май
	36	36		