

Комитет образования и науки администрации города Новокузнецка  
Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования  
«Центр детского (юношеского) технического творчества «Меридиан»

РАССМОТРЕНО:  
на заседании  
методического совета  
*Протокол № 04*  
*«26» мая 2021 г.*

СОГЛАСОВАНО:  
на заседании  
педагогического совета  
*Протокол № 03*  
*«04» июня 2021 г.*



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**

**«ESport (киберспорт)»**

технической направленности стартового уровня

Возраст учащихся: 12-16 лет

Срок реализации: 2 месяца (36 часов)

Разработчики: Сергиевич А.В., Черепанов Н.А.,  
педагоги дополнительного образования

Новокузнецкий городской округ

2021 год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**ESport (киберспорт)**» относится к программам **технической направленности стартового уровня**.

Нормативные документы, на основании которых разработана программа:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р «Концепция развития дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 30 сентября 2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;
- Распоряжение Министерства просвещения РФ от 12 января 2021 г. № Р-5 «Об утверждении методических рекомендаций по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» в рамках региональных проектов, обеспечивающих достижение целей, показателей и результата федерального проекта «Цифровая образовательная среда» национального проекта «Образование»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказ Департамента образования и науки Кемеровской области от 05.05.2019 г. № 740 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей»;
- Устав МБУ ДО «Центр детского (юношеского) технического творчества «Меридиан».

**Актуальность программы** определяется востребованностью развития данного направления деятельности современным обществом. В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимает киберспортивные соревнования. В России киберспорт признали официальным видом спорта, с 1 декабря 2020 г. киберспорт официально включен в спортивную школьную лигу Кузбасса. Киберспорт (компьютерный спорт, электронный спорт) – это вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. В киберспорте компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого и происходит состязание. Это принципиально новое направление, развитие которого требует наличия на рынке труда квалифицированных специалистов, как в области информационных технологий, так и в области спорта, менеджмента, психологии, продаж и управления. Индустрия киберспортивных соревнований имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удаленной работы.

В интеллектуальных видах спорта, в том числе и в киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремленность, инициативность, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе. Особенностью киберспорта является его индифферентность к физическим данным участников соревнований – люди с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ESport» направлена на создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои навыки: профессионализм, стремление к победе, волю к саморазвитию, желание

анализировать, выявлять свои ошибки и исправлять их. Предполагается, что в дальнейшем группы учащихся, которые занимаются по данной программе, будут участвовать в чемпионатах по киберспорту в качестве сборной.

**Педагогическая целесообразность** заключается в том, что киберспортивные соревнования являются мощнейшим инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения. Таким образом, вместо запрета и отрицания видеоигр, данная программа позволяет направить детские увлечения в позитивное русло. Отмечено, что:

а) у играющих улучшается концентрация и скорость реакции, анализ ситуации, вычислительные навыки, принятие решений в критических ситуациях, повышается стрессоустойчивость;

б) в играх ребята продумывают тактики и стратегии, распределяются роли, кто, где, и когда должен быть, и что делать, тем самым формируется умение планировать, ставить цели, соотносить планы с полученным результатом;

в) улучшаются навыки работы в команде, проявление лидерских качеств, развиваются навыки принятия решений на благо всей команды, формируются коммуникативные навыки;

г) игра в команде и участие в соревнованиях позволяет раскрыться и приобрести уверенность в себе, независимо от возраста, внешних или физических данных;

д) играющие ребята хорошо разбираются и постоянно интересуются новыми технологиями, так как видеоигры являются их прямым отражением.

На занятиях обучающиеся соприкасаются со смежными образовательными областями в сфере компьютерных технологий. За счет использования запаса технических понятий и специальных терминов расширяются коммуникативные функции языка, углубляются возможности лингвистического развития обучающегося.

Участие в турнирах способствует социализации ещё и потому, что, так как соревнования проходят в оффлайн-формате, игроки постоянно общаются друг с другом и взаимодействуют с внешним миром. Это позволяет разрушить стереотип о замкнутости любителей компьютерных игр. Занимаясь по данной программе, учащиеся учатся принимать оптимальную стратегию игрового поведения, ведущую к достижению высокого командного результата, сотрудничать со всем коллективом своей команды и игроками любого вида соревнований, проектировать командный успех и успешное продвижение в соревновании, принимать сложные решения в оптимальные сроки, прогнозировать и предугадывать действия соперника.

**Цель программы:** социализация школьников через приобщение к киберспорту для дальнейшего участия в командных соревнованиях по киберспортивным дисциплинам.

**Задачи:**

- познакомить учащихся с основами киберспорта как спортивной дисциплины, с основными терминами и понятиями в области киберспорта и научить использовать специальную терминологию;
- способствовать ориентации учащихся на технические специальности, связанные с киберспортивными соревнованиями и информационными технологиями;
- сформировать у школьников представление об основных законах киберспорта, тактике и стратегии игр;
- способствовать повышению уровня игрового мастерства школьников, приобретению ими соревновательного опыта и спортивной культуры;
- развивать творческие способности, логическое мышление;
- развивать умение работать в командах, стремиться к эффективному сотрудничеству;
- подтверждать высокую ценность таких способностей и качеств, как эмоциональная уравновешенность, рассудительность, эмпатия, общечеловеческие нравственные ценности;
- воспитывать настойчивость в достижении поставленной цели, трудолюбие, ответственность, дисциплинированность, внимательность, аккуратность, бережное и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям.

Обучение по данной программе основано на следующих **принципах:** научности, сознательности, доступности, наглядности, последовательности, связи теории с практикой, вариативности.

**Отличительная особенность программы.** В процессе обучения по данной программе учащиеся обучаются обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. Школьники будут иметь возможность выступать не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет учащимся опыт, который позволит им не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

**Адресат программы.** Программа предназначена для учащихся 12-16 лет, которые являются уверенными пользователями ПК. В группы принимаются все желающие. Специального отбора не проводится, вступительные испытания отсутствуют. Возможно формирование групп из школьников одного образовательного учреждения, которое они в дальнейшем будут представлять на районных и городских соревнованиях в качестве сборной. Количество детей в группе от 5 до 15 человек. Специфика соревнований в командном киберспорте обуславливает численность игроков в команде не более 5 человек. Поэтому в одном объединении могут сформироваться несколько сборных команд. Реализация программы допускает разновозрастной состав учащихся, что способствует социальному развитию детей, формированию умения работать в разновозрастном коллективе.

Набор учащихся в объединение осуществляется на добровольной основе в течение всего учебного года по факту комплектования групп. Зачисление в группы производится на основании заполнения родителями (законными представителями) заявления о зачислении в учебное объединение.

**Объем и срок освоения программы.** Программа «ESport» рассчитана на 36 часов, реализуется в течение 2 месяцев на базе ИТ-Куба в учебном кабинете с необходимым оборудованием, техническим и ресурсным обеспечением в соответствии с перечнем, указанным в методических рекомендациях по созданию и функционированию центров цифрового образования «ИТ-Куб» в рамках федерального проекта «Цифровая образовательная среда» национального проекта «Образование». Занятия проводятся 2 раза в неделю по 3 академических часа, количество часов в неделю - 6.

**Форма обучения – очная.** Особенностью организации образовательной деятельности является возможность проведения занятий с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, что обеспечивает освоение учащимися образовательной программы в полном объеме независимо от места их нахождения. При проведении занятий с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий используются официальный сайт МБУ ДО «Центр «Меридиан», платформы для дистанционного онлайн обучения, социальные сети.

**Формы и методы работы:** занятия коллективные и индивидуально-групповые; беседа с обратной связью, объяснение; эвристическая беседа с опорой на эмпирический опыт обучаемых; практические занятия; консультации; интерактивные проблемные лекции, инструктаж; индивидуальная работа с самостоятельным поиском различных ресурсов для решения задач; самостоятельные работы (индивидуально и в малых группах), участие в профильных мероприятиях и соревнованиях; демонстрация наглядного материала; изучение источников; дискуссия; форсайт; игровые ситуации; частично-поисковый метод; запись и дальнейшее обсуждение видеоматериала; публичное выступление и др.

Содержание занятий дифференцировано, с учетом возрастных и индивидуальных особенностей школьников. В программе предусмотрены условия для индивидуального творчества, а также для раннего личностного и профессионального самоопределения детей, их самореализации и саморазвития. Приведенный в программе перечень практических занятий является примерным и может быть изменен педагогом в зависимости от желаний, интересов учащихся.

Теоретические занятия начинаются с разминки, которая проводится в виде игровых занятий с детьми на развитие внимательности, наблюдательности, долговременной памяти (Приложение № 1).

Практические занятия состоят из:

- настройки программного и аппаратного обеспечения на своем игровом месте;
- совместной разработки регламента проведения внутригруппового чемпионата и участия в этом чемпионате;

- просмотра матчей профессиональных команд и записей собственной практики, с последующим обсуждением использованной стратегии и возможностями ее адаптации для себя;
- практики в киберспортивных дисциплинах, с предварительным обсуждением стратегии и последующим обсуждением удачных и провальных моментов, путей их исправления (возможно корректировкой стратегии или даже отказом от нее).

Реализация программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий.

Здоровьесберегающая деятельность реализуется:

- через создание безопасных материально-технических условий;
- включением в занятие динамических пауз, периодической смены деятельности учащихся;
- контролем соблюдения обучающимися правил работы на ПК;
- через создание благоприятного психологического климата в учебной группе в целом.

Требования к педагогу, реализующему данную программу:

должен уметь:

- составлять комплекс физической разминки с учётом особенностей Киберспорта и организации совместной деятельности учащихся;

должен знать:

- нормативно-правовые акты в сфере образования, физической культуры и спорта и основные требования к обеспечению безопасности учебно-тренировочного процесса по Киберспорту;
- психофизические предрасположения к занятию Киберспортом;
- особенности развития психических и физических способностей учащихся, ориентированных на занятия Киберспортом.

## **Планируемые результаты**

### **Предметные и предпрофессиональные результаты (hard компетенции)**

В результате освоения программы учащиеся

**будут знать:**

- технику безопасности при нахождении в IT-Кубе, работе со специальным оборудованием при выполнении практико-ориентированных заданий;
- правила безопасной работы на компьютере и в сети интернет;
- системные требования к аппаратуре для компьютерных игр;
- совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими;
- ассортимент современных игровых аксессуаров, их технические характеристики и особенности, способы и приёмы их детальной настройки;
- программы для голосового общения, принципы работы, настройки и особенности использования;
- основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- принципы работы с информационными объектами, используя графический интерфейс: открывать, именовать, сохранять объекты, архивировать и разархивировать информацию, пользоваться меню и окнами, справочной системой;
- киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы;
- киберспортивные дисциплины направления стратегии;
- киберспортивные направления MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) и др.;
- особенности командных игр, их виды;
- командные стратегии и тактические приёмы, применяемые профессиональными игроками на чемпионатах.

**будут уметь:**

- организовывать рабочее место;
- соблюдать технику безопасности, технологически правильно обращаться с оборудованием IT-Куба и инструментами при выполнении практико-ориентированных работ, следовать требованиям гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;

- предпринимать меры антивирусной безопасности;
- устанавливать прикладное программное обеспечение;
- настраивать конфигурацию оборудования;
- настраивать аппаратуру компьютера под игры;
- выполнять настройку и калибровку игровых аксессуаров;
- создавать аккаунт;
- устанавливать, и настраивать программы для голосового общения;

### **Личностные и метапредметные результаты (soft компетенции)**

#### **Личностные**

- потребность сотрудничества со сверстниками, доброжелательное отношение к сверстникам, бесконфликтное поведение, стремление прислушиваться к мнению других;
- толерантность (разновозрастное сотрудничество на основе общего коллективного творчества);
- умение использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности;
- умение принимать оптимальную стратегию игрового поведения, ведущую к достижению высокого командного результата;
- умение проектировать командный успех и успешное продвижение в соревновании, принимать сложные решения в оптимальные сроки, прогнозировать и предугадывать действия соперника;
- наблюдательность;
- умение программировать виртуальный образ будущих персонажей игры.

#### **Метапредметные**

##### **регулятивные**

- умение понимать и принимать учебную задачу, сформулированную наставником;
- планирование своих действий на отдельных этапах работы;
- осуществление контроля, коррекции и оценки результатов своей деятельности;
- умение анализировать причины успеха/неуспеха;
- использование приемов анализа и синтеза при просмотре видеозаписей игровых практик;
- понимание и применение полученной информации при выполнении заданий;

##### **познавательные**

- умение поставить учебную задачу, выбрать способы и найти информацию для её решения;
- умение работать с информацией, структурировать полученные знания;
- умение анализировать и синтезировать новые знания, устанавливать причинно-следственные связи, доказывать свои рассуждения, аргументировать свою точку зрения;
- умение сформулировать проблему и осуществлять поиск способов её решения;

##### **коммуникативные**

- командные компетенции и умение работать в команде/паре/группе, договариваться, включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность;
- умение слушать и слышать собеседника, обращаться за помощью, предлагать помощь и сотрудничество;
- умение формулировать свои затруднения, собственное мнение и позицию.

### **Формы контроля и подведения итогов реализации программы**

На занятиях используются: входной и текущий контроль, промежуточная и итоговая аттестация.

Входной контроль осуществляется через наблюдение за деятельностью учащихся, предполагает собеседование с учащимися, в ходе которого определяется наличие у них минимального необходимого уровня входных компетенций: уверенный пользователь ПК.

Текущий контроль осуществляется посредством наблюдения за деятельностью учащихся на каждом занятии и фиксации их умений во время командной игровой практики, определение степени усвоения учебного материала, уровень теоретической и практической подготовки. Отмечается активность участия учащихся в мероприятиях, степень самостоятельности при работе над практическими заданиями, самостоятельный поиск и разработка интересных тем по направлению киберспортивных дисциплин.

Промежуточная и итоговая аттестация предполагает соревнования, внутригрупповые

конкурсы, публичное выступление с демонстрацией результатов работы (индивидуальной и командной), итоговое тестирование, зачет, творческое портфолио, участие в профильных конкурсах и мероприятиях, ориентирование учащихся на дальнейшее обучение и развитие в качестве профессионального киберспортсмена.

Оценочные материалы представлены в Приложении.

### УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Тема	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие	3	1,5	1,5	Собеседование
2.	Киберспортивные дисциплины	9	2	7	Практические работы, наблюдение
3.	Профессия – разработчик игр	3	1	2	Практические работы
4.	Командная игровая практика	12	1	11	Практические работы
5.	Разбор ошибок по видеозаписи	3	1	2	Результаты командной игровой практики
6.	Внутригрупповой чемпионат	3	-	3	Результаты командной игровой практики
7.	Итоговое занятие	3	0,5	2,5	Итоговое тестирование. Зачёт на основании совокупности выполненных работ и результатов тестирования
Всего:		36	7	29	

### СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### Раздел 1. Вводное занятие - 3 часа.

Общая информация об IT-Кубе. Актуальность направления «Киберспорт». Представление программы, ожиданий участников, правил работы. Вводный инструктаж по технике безопасности. Правила работы в объединении и организации рабочего места. Понятие компьютерного спорта (Киберспорт), содержание и характеристика. Киберспорт как феномен XXI века. История и тенденции развития компьютерного спорта в РФ, история становления, современное состояние и перспективы развития. Основные классы компьютерных игр, возможность их использования для развития способностей, применение игр в качестве обучающих программ, игровые программы как средство изучения английского языка. Инструментальное обеспечение игровых программно-аппаратных комплексов, системные требования к аппаратуре для компьютерных игр, специфические аппаратные средства для 3D-графики, системы «виртуальной реальности», многопользовательские игры, игры для локальной сети и для сети Интернет, безопасность в интернете, динамизация кинематографа, компьютерная игра как фильм с участием зрителя.

**Практическая работа.** Экскурсия по IT-Кубу. Собеседование. Знакомство участников (индивидуальная презентация, знакомство в малых группах, игры и др.). Практическое освоение конфигурации компьютера, установка новых элементов, проверка совместимости комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими, требований к энергоснабжению. Работа за компьютером с интернет-источниками, организация своего игрового места, просмотр фильмов.

## **Раздел 2. Киберспортивные дисциплины – 9 часов.**

### **Тема 2.1. Киберспорт.**

Государственная политика РФ в области образования, физической культуры и спорта. Правовое понятие Киберспорта: дисциплины и соревнования. Классификация компьютерных дисциплин, основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин. Содержание и жанры игр в Киберспорте. Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине. Понятие роли игрока в команде. Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине, особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине. Основные правила соревнований по этим дисциплинам. Многопользовательские игры и VR-чаты. Основные чемпионаты по современным командным соревновательным киберспортивным дисциплинам, основные правила проведения и организации этих чемпионатов, требования, предъявляемые к участникам этих соревнований. Действующие чемпионаты по различным дисциплинам. Правовое регулирование деятельности профессионального киберспортсмена. Особенности тактической и технической подготовки киберспортсменов.

**Практическая работа.** Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины, обзор соревнований по этой дисциплине. Работа в малых группах с последующим обсуждением жанров киберспортивных игр и основных категорий игр в Киберспорте: Боевая арена, Соревновательные головоломки, Стратегии в реальном времени, Технические симуляторы, Спортивные симуляторы, Файтинг. Освоение и выполнение манипуляций с клавиатурой и мышью, развитие скоростных навыков. Игровая практика, тактическая подготовка.

### **Тема 2.2. Выбор и настройка игровых аксессуаров.**

Ассортимент современных игровых аксессуаров. Их технические характеристики и особенности. Способы и приёмы их настройки. VR-устройства. Рекомендации по использованию. Компьютерные программы, предназначенные для голосового общения команды в сети Интернет. Настройка программного обеспечения для онлайн трансляций матчей. Принципы работы, настройки и особенности использования программ Skype, Discord, TeamSpeak. Сервисы для игры через Интернет. Предоставляемые возможности игровой платформы.

**Практическая работа.** Работа за компьютером с интернет-источниками, создание аккаунта, установка и настройка программ для голосового общения. Установка настроек аппаратуры, установка графических и звуковых настроек, индивидуальная настройка оборудования. Настройка и калибровка аксессуаров на своем игровом месте. Настройка программы TeamSpeak, выбор сервера и подключение к нему. Установка, настройка и использование Battle.net и Steam.

### **Тема 2.3. Тактика и стратегия ведения игр.**

Особенности командных игр, их виды. Игры-стратегии. Правила техники безопасности и правила работы с компьютером. Вред здоровью при работе с компьютером и как его избежать. Инструкции по технике безопасности и охране здоровья занимающихся. Травматизм в Киберспорте. Особенности развития психических и физических способностей, ориентированных на занятия Киберспортом. Средства и методы общей и специальной физической подготовки в Киберспорте. Физическая разминка и ее роль в подготовке спортсменов.

**Практическая работа.** Работа в малых группах с последующим обсуждением и отработкой практических умений и навыков, включает в себя: распределение ролей в команде; отработку командных стратегий и тактических приемов, которые требуют высокой скорости и антиципации в принятии решений; решение игровых задач с виртуальным персонажем; использование программ для голосового общения в команде. Физическая разминка, упражнения на развитие мелкой моторики, мышечной скорости и зрительной реакции.

## **Раздел 3. Профессия – разработчик игр – 3 часа.**

Популярные профессии в игровой индустрии. Команда разработчиков игр: геймдизайнер, звукорежиссер, сценарист, художник, тестировщик, программист, локализатор, комьюнити-менеджер, дизайнер мобильных приложений, архитектор VR и другие IT-специалисты. Специфика профессий. Плюсы и минусы профессий. Личные качества. Обучение на разработчика игр. Gamedev – универсальный специалист. Гейм-дизайнер, его задачи. Патент на разработанную игру или

программное обеспечение для неё. Возможности центров цифрового образования «IT-CUBE» и Детских технопарков «Кванториум» в профориентации будущих разработчиков игр.

**Практическая работа.** Создание интеллект-карты «Разработчик игр». Прохождение тестирования на сайте «Профгид» и др.

#### **Раздел 4. Командная игровая практика – 12 часов.**

Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы (World of tanks, Warfare, Warthunder и др.). Киберспортивные дисциплины направления стратегии (Hearthstone, StarCraft, Warcraft, FIFA и др.). Киберспортивные направления МОБА (Dota2, League of legends и др.). Прочие киберспортивные дисциплины: соревновательные головоломки, сюжетные игры (Assassin's Creed, Dragon Age, «Ведьмак», Tomb Raider, Watch Dogs) и др. Их особенности, сходства и различия между ними.

**Практическая работа.** Отработка практических навыков игры в команде. Отработка командных стратегий и тактических приёмов. Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату. Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины.

#### **Раздел 5. Разбор ошибок по видеозаписи – 3 часа.**

Командные стратегии и тактические приёмы, применяемые профессиональными игроками на чемпионатах. Особенности их реализации в различных игровых моментах. Изменения стратегии команды в зависимости от стратегии противника.

**Практическая работа.** Просмотр и обсуждение профессиональных матчей и видеозаписей по итогам игровой практики в группе. Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату. Отработка командных стратегий и тактических приемов.

#### **Раздел 6. Внутригрупповой чемпионат – 3 часа.**

Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату, изучение предполагаемых противников по чемпионату. Правила внутригруппового чемпионата. Подготовка стратегий под конкретных противников.

**Практическая работа.** Совместное составление правил внутригруппового чемпионата. Распределение ролей в команде, командная игровая практика. Просмотр и обсуждение матчей оппонентов. Участие во внутригрупповом чемпионате по выбранной дисциплине.

#### **Раздел 7. Итоговое занятие – 3 часа.**

Обобщение изученного материала. Подведение итогов обучения и внутригруппового чемпионата.

**Практическая работа.** Подготовка результатов работы команд к представлению. Представление командной работы, награждение победителей мероприятий и внутригруппового чемпионата. Итоговое тестирование. Совместное обсуждение итогов учебного года.

### **КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

Количество учебных недель – 6.

Количество учебных дней – 12.

Режим занятий: количество часов в неделю – 6, занятия проводятся 2 раза в неделю по 3 часа.

Продолжительность каникул – нет.

Даты начала и окончания учебных периодов – группы формируются в течение всего учебного года по факту их комплектования.

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Раздел программы	Формы занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
Вводное занятие	Лекция, презентация, инструктаж	Словесно-наглядный, проблемное изложение, поиск ответов на поставленные вопросы	Презентация, инструкции, подборка профильных мероприятий	Оборудование ИТ-Куба	Собеседование
Киберспортивные дисциплины	Лекция, демонстрация, практическая работа, практикум	Словесно-наглядный, поисковый, практический, проблемный	Презентация, медиатека, тематические материалы, тестовые задания	Оборудование ИТ-Куба	Практические работы, наблюдение
Профессия – разработчик игр	Лекция, групповая, индивидуальная, практическая работа	Словесно-наглядный, поисковый, практический, проблемный	Презентация, медиатека	Оборудование ИТ-Куба	Практические работы
Командная игровая практика	Лекция, демонстрация, практическая работа, практикум	Словесно-наглядный, поисковый, практический, проблемный	Презентация, медиатека	Оборудование ИТ-Куба	Практические работы
Разбор ошибок по видеозаписи	Групповая, индивидуальная, практическая работа, мозговой штурм, командная игровая практика	Словесно-наглядный, поисковый, практический, проблемный	Презентация, медиатека	Оборудование ИТ-Куба	Результаты командной игровой практики
Внутригрупповой чемпионат	Командная игровая практика	Словесно-наглядный, поисковый, практический, проблемный	Презентация, банк проектов	Оборудование ИТ-Куба	Результаты командной игровой практики
Итоговое занятие	Выступление, тестирование	Поисковый, практический, проблемный	Презентация, портфолио, подборка профильных мероприятий	Оборудование ИТ-Куба	Итоговое тестирование. Зачёт на основании совокупности выполненных работ и результатов тестирования

## МАТЕРИАЛЬНО – ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Условия реализации программы: учебный кабинет, оснащенный оборудованием (стандарт).

Перечень необходимого оборудования и расходных материалов (количество единиц оборудования и материалов указано из расчета на 12 человек):

- высокопроизводительный персональный компьютер Hi-End класса, эргономичное рабочее место и широкополосный доступ в Интернет (на каждого учащегося и наставник с подключением к единой Wi-Fi сети с доступом в интернет) - 12 шт.;
- презентационное оборудование – 1 комплект;
- программное обеспечение для поддержки учебного процесса;
- подборка научных и научно-популярных фильмов, видеозаписей матчей для обсуждения.

## КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Содержание, виды, формы деятельности	Сроки проведения
<b>Модуль «Воспитываем и познаём».</b>		
1.	Викторина «Знатоки терминов»	2 учебная неделя
2.	Конкурс «Кодовая ошибка»	3-4 учебная неделя
3.	Межкомандные соревнования по Киберспорту.	5-6 учебная неделя
4.	Участие в соревнованиях по Киберспорту разного уровня	В соответствии с графиком мероприятий
<b>Модуль «Воспитываем, создавая и сохраняя традиции».</b>		
1.	Участие в мероприятиях Центра цифрового образования «IT-CUBE» и Центра «Меридиан» (см. График мероприятий на сайте Центра «Меридиан» и в Приложении к программе)	в течение учебного периода
<b>Модуль «Профориентация».</b>		
1.	Круглый стол «Востребованность специалистов с навыками Киберспортсмена»	3-4 учебная неделя
<b>Модуль «Воспитываем вместе».</b>		
1.	«Дни открытых дверей» в Центре цифрового образования «IT-CUBE»	в течение учебного периода
2.	Консультация родителей по теме «Как помочь ребёнку поддерживать интерес к занятиям в системе дополнительного образования. Рекомендации по установке ПО на домашний компьютер»	в течение учебного периода
3.	Родительское собрание «Наши достижения»	5-6 учебная неделя
<b>Модуль РДШ</b>		
1.	Знакомство с сайтом РДШ. Обзор мероприятий на новый учебный год	1-2 учебная неделя
2.	Участие в мероприятиях РДШ по выбору в соответствии с направлением учебного объединения	в течение учебного периода

# ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА

1. Волков, А. Ю. Киберспорт как элемент современной школы. Информационные технологии в современном мире - 2019. Материалы XV Всероссийской (с международным участием) студенческой конференции. под науч. ред. Н. В. Хмельковой. Издательство: Гуманитарный университет. Екатеринбург - 2019, с. 63-67.
2. Гречишников Л.В., Красноплахтова Л.И. Роль и значение киберспорта в обучении. В сборнике: Экономика и управление: ключевые проблемы и перспективы развития. Материалы VII международной научно-практической конференции 10 под общей ред. Е.В. Королук. Издательство: ФГБУ «Российское энергетическое агентство» Минэнерго России Краснодарский ЦНТИ (Краснодар) – 2018, с. 51-54.
3. Демидов Е.Д., Сологуб А.Р. Киберспорт в образовательных учреждениях и современном обществе // Международный журнал. Устойчивое развитие: наука и практика. - Университет «Дубна». – 2019, № S (22), с. 83-86.
4. Малиновская И.В. Истоки возникновения киберспорта, генезис киберспорта в России. В сборнике: Транспорт. Экономика. Социальная сфера (Актуальные проблемы и их решения). Сборник статей VI Всероссийской научно-практической конференции. Пензенский государственный аграрный университет (Пенза) – 2019, с. 238-243.
5. Правила вида спорта «Компьютерный спорт», Утверждены приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22 января 2020 г. № 22, с изменениями, внесенными приказом Минспорта России от 30 апреля 2020 г. № 335.
6. Тарасенко В.А. Киберспорт как новое социальное явление в России // Социальная политика и социология. Российский государственный социальный университет (Москва) - 2018. Т. 17. № 4 (129), с. 130-138. Дополнительная литература
7. Скаржинская Е.Н. Спортивная педагогика в информационном обществе / Е.Н. Скаржинская, М.А. Новоселова, А.Д. Борисов // Теория и практика. физ. культуры. - 2013. - № 6. - С. 51-55.

## ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ

1. Войскунский, А. Геймеры о психологии геймеров [Электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661>.
2. Индивидуально-типологические характеристики участников киберспортивных игр, из источника <https://openbooks.itmo.ru/ru/file/8483/8483.pdf>.
3. История развития киберспорта в России и мире [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://киберспорт.рф> – Загл. с титл. экрана.
4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [Электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340>
5. Федерация компьютерного спорта России [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://resf.ru>. – Загл. с титл. экрана (дата обращения: 29.06.2020). 3. Федерация компьютерного спорта г. Москвы [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://fcs.moscow> – Загл. с титл. экрана.

## КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Педагог, реализующий данную дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование по направлению подготовки «Образование и педагогика» или в области, соответствующей преподаваемому предмету, без предъявления требований к стажу работы; либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование по направлению деятельности в образовательном учреждении без предъявления требований к стажу работы.

При реализации программы наставнику рекомендовано пройти обучение в Академии Министерства просвещения РФ в рамках национального проекта «Образование».