

ТАЙМЫРСКОЕ МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«КАРАУЛЬСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА-ИНТЕРНАТ ИМЕНИ ИВАНА НИКОЛАЕВИЧА
НАДЕРА»

РАССМОТРЕНО
Педагогическим советом
ТМК ОУ «Караульская СШ-И»

УТВЕРЖДАЮ
Директор ТМК ОУ «Караульская СШ-И»



Т. А. Пихтарь
сентября 2024 года

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Киберспорт»

Направленность: Физкультурно-спортивная

Уровень: стартовый

Возрастобучающихся: 10-17 лет

Срок реализации: 2 года

Составитель программы:
педагог дополнительного образования
Козлова Виктория Эдуардовна

Караул
2024

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка.....	3
Цели и задачи программы.....	5
Содержание программы.....	7
Календарно-тематическое планирование.....	10
Условия реализации программы.....	12
Формы аттестации и оценочные материалы.....	12
Методические материалы.....	13
Список литературы.....	13

Пояснительная записка

Дополнительная образовательная программа «Киберспорт» имеет направленность и реализуется в ТМК ОУ «Караульская средняя школа-интернат имени И.Н.Надера.

Киберспорт – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Киберспортивные соревнования имеют четкие отличия от так называемых

казуальных компьютерных игр. В 2004 году киберспорт в России был признан официальным видом спорта и зарегистрирован Государственным комитетом статистики.

Состязания происходят между игроками, людьми. Роль компьютера сводится к созданию игрового пространства, арены, на которой происходит соревнование. Все спортсмены в рамках соревнования поставлены в одинаковые условия. Компьютерная игра в киберспорте определяет лишь правила одинаковые для всех, далее победа в состязании зависит только от мастерства спортсмена и его команды. История развития киберспорта совсем короткая по сравнению с другими видами спорта, но уже сейчас количество зрителей превышает количество зрителей многих популярных видов спорта, таких как баскетбол или теннис.

Это принципиально новое направление, развитие которого требует наличия на рынке труда квалифицированных специалистов, как в области информационных технологий, так и в области спорта. В интеллектуальных видах спорта, в том числе и в киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремленность, инициативность, стрессоустойчивость, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе.

Киберспорт является индифферентным к физическим данным участников соревнований – люди с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

Направленность дополнительной общеобразовательной программы

Дополнительная общеобразовательная программа «Киберспорт» относится к физкультурно-спортивной направленности.

Нормативные основания

Программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями от 28 февраля 2023 года);
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановлением 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»;
- Распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Устав ТМК ОУ «Караульская средняя школа-интернат имени Ивана Николаевича Надера» утв. Пр. Управления образования № 352 от 25.04.2011 года;
- Лицензия на осуществление образовательной деятельности ТМК ОУ «Караульская средняя школа» №8030-л от 27.05.2015 года.
- Приказ №176-ОД от 20.09.2021 г. «О назначении лиц, ответственных за прием заявлений о приеме на обучение и работу с сертификатами дополнительного образования».

Новизна и актуальность дополнительной общеобразовательной программы

Новизна программы является объективной – подобный метод обучения данной дисциплине используется в системе дополнительного образования впервые, и программа обучения является экспериментальной с точки зрения образовательной деятельности.

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.

Актуальность образовательной программы обуславливается тем, что что 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.

Вместе с тем актуальность программа для общества обусловлена тем, что

индустрия киберспортивных соревнований имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удалённой работы. В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей, одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимают киберспортивные соревнования.

Отличительной особенностью дополнительной общеразвивающей программы «Киберспорт» является то, что киберспортивные соревнования являются мощнейшим инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения. Таким образом, вместо запрета и отрицания видеоигр, этот курс позволяет направить детские увлечения в позитивное русло.

Адресат программы

Адресатом программы являются дети среднего и старшего школьного возраста.

Программа разработана для детей с различным уровнем интеллектуального развития, состояние здоровья не имеет значения (доступна детям с ОВЗ). **Возраст учащихся:** 10-17 лет. **Наполняемость группы** – не более 30 человек. На обучение зачисляются все желающие при наличии свободных мест. Условия формирования групп: разновозрастные.

Срок реализации и объем учебных часов.

Программа рассчитана на **2 года обучения** при учебной нагрузке: **5 часов в неделю, 180 часов в год.**

Формы обучения.

Обучение осуществляется **в очной форме.**

При изучении тем программа предусматривает использование фронтальной, индивидуальной и групповой формы учебной работы обучающихся.

Режим занятий. Продолжительность одного академического часа - 45 мин. Перерыв между учебными занятиями – 5 минут.

Продолжительность непрерывного использования компьютера на занятиях не более 35 минут.

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой в соответствии с возрастными и психофизиологическими особенностями детей среднего и старшего школьного возраста и допустимой нагрузкой обучающихся с учетом СанПиН 2.4.4.3172-14.

Уровень программы – стартовый, позволяет за счет минимальной сложности предлагаемого для освоения материала развивать течение года устойчивую мотивацию к игре в Киберспорт.

Планируемые результаты:

Предметные:

- знание истории компьютерного спорта и видов компьютерных игр;

- знание дисциплин Counter-Strike 2, DOTA2
- знание основных классов компьютерных игр;
- знание правил игр в киберспорте
- освоение технической и тактической подготовки;
- знание героев и их умений
- навык игры в командной игре

Метапредметные:

- умение четко планировать;
- навыки познавательной активности, мотивация к учебной деятельности;
- аналитическое и критическое мышление

Личностные:

- обладание лидерскими качествами;
- дисциплинированность, ответственность;
- навыки работы в команде;
- благоприятный климат в детском коллективе.

Цель и задачи программы

Цель программы: создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои коммуникативные навыки через приобщение к компьютерному спорту (киберспорту).

Задачи программы:

Предметные:

- научить разбираться в совместимости комплектующих компьютера, как согласовываются параметров одних устройств с другими;
- изучить основные классы компьютерных игр;
- научить понимать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- познакомить обучающихся с основами киберспорта как спортивной дисциплины.

Метапредметные:

- научить работать в коллективе;
- стимулировать навыки познавательной активности, развивать коммуникативные навыки;

развивать: аналитическое и критическое мышление, самооценку, навыки работы в группе, в команде.

Личностные:

-

сформировать лидерские качества, психологической и коммуникативной культуры обучающихся;

- научить дисциплине, ответственности, планированию;
- развить навыки работы в команде, научить договариваться;
- создать благоприятный климат в детском коллективе.

Содержание программы Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
Модуль «Вводный»					
1.	Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой	2	0	2	
2.	История компьютерного спорта в России	2	0	2	Наблюдение/опрос
3.	Основы внутреннего устройства компьютера	1	1	2	Практическая работа
4.	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места техники киберспортсмена. Техника правильной посадки.	1	2	3	Практическая работа

5.	Здоровьесберегающиетехникииуп ражнениядляразвития физическихкачествкиберспортсме нов. Развитиепсихическихкачеств	2	6	8	Практическая работа
6.	Знакомство скиберспортивными платформами	1	1	2	Практическая работа
7.	НастройкааккаунтовSteam	1	1	2	Практическая работа
Итого:		9	12	21	
1. Основы эффективной спортивной игры в CS:GO» рассчитан на знакомство с игровыми картами и приемами ведения соревновательного боя					
8.	Первичное знакомство с соревнов ательными игровыми картами CS:GO	2	4	6	Практическая работа
9.	Детально рассмотрение правил, обзор соревнований	4	5	9	Практическая работа
10.	Изучение оружия и инвентар я персонажа CS:GO	2	4	6	Практическая работа
11.	Углубленное изучение соревновательных игровых карт CS:GO	4	8	12	Практическая работа
12.	Тактика ведения боя в игровом процессе CS:GO	2	8	10	Практическая работа
13.	Командное взаимодействие в процессе игры	2	8	10	Практическая работа
Итого:		16	35	53	
2. Подготовка к соревнованиям. Углубленное изучение механики игры CS:GO					
14.	Психологические аспекты киберспор те. Психологическая подготовка к игровым ситуациям	1	1	2	Практическая работа
15.	Выработка игрового характера	1	1	2	Практическая работа
16.	Развитие личностных качеств киберспортсмена	1	1	2	Практическая работа
17.	Как принимать поражения и извлекать уроки из неудачных игр	2	1	3	Наблюдение/опрос
18.	Подготовка к соревнованиям. Виды уро в соревнований по киберспортивным дисциплинам	2	2	4	Практическая работа
19.	Правила киберспортивных соревнований	4	1	5	Наблюдение/опрос
20.	Индивидуальная подготовка к соревнованиям различного уровня	2	4	6	Практическая работа
21.	Командная подготовка к соревнованиям различного уровня	2	4	6	Практическая работа

22.	Особенности соревновательных игр на карте de_dust2	2	4	6	практическая работа
23.	Особенности соревновательных игр на карте de_mirage	2	4	6	практическая работа
24.	Особенности соревновательных игр на карте de_inferno и de_train	2	4	6	практическая работа
25.	Использование звуков в соревновательном бою	1	1	2	практическая работа
26.	Высокоуровневые соревнования киберспортсменов	2	4	6	практическая работа
27.	Командная подготовка к соревнованиям	2	6	8	практическая работа
Итого:		27	39	64	
3. Внедрение дисциплины DOTA2					
28.	Техническая подготовка. История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика. Основы игрового процесса	4	6	10	Наблюдение/опрос
29.	Изучение героев и умений.	2	10	12	Наблюдение/опрос
30.	Тактическая подготовка.	2	5	7	Наблюдение/опрос
31.	Отработка навыков, сыгранность команды.	0	7	7	практическая работа
32.	Проведение отборочных игр среди обучающихся	0	6	6	практическая работа
Итого:		8	34	42	
Итого:		58	112	170	

Вводный модуль. Подготовка к игровой деятельности.

Тема 1. Техника безопасности при работе с компьютерной техникой.

Теория. О задачах программы и плане на учебный год. Инструктаж о правилах поведения на занятиях по технике безопасности. Организация рабочего места. Презентация учебного курса. Правила техники безопасности.

Тема 2. История компьютерного спорта в России.

Теория. Лекция на тему «История и развитие компьютерного спорта в РФ с 2001 года до наших дней».

Тема 3. Основы внутреннего устройства компьютера

Теория. Лекция об устройстве системного блока, монитора, функционирование всех его комплектующих как единого целого.

Практика. Разбор системного блока и детальное изучение всех его комплектующих.

Тема 4. Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки.

Теория. Лекция на тему «Как правильно совмещать работу за компьютером и физические тренировки»; «Техника правильной посадки за компьютером как залог успешной игры и сохранения осанки».

Практика. Помощь каждому обучающемуся в выработке правильного положения тела за компьютером.

Тема 5. Здоровье сберегающие техники и упражнения для киберспортсменов. Развитие психических качеств.

Теория. Правильное положение при работе за компьютером. Упражнения для восстановления зрения при работе на компьютере. Упражнения для кистей. Комплексы упражнений для глаз и мышц тела. Спортивные нормативы для киберспортсменов.

Практика. Практическая отработка комплексов упражнений для киберспортсменов. Сдача нормативов для киберспортсменов.

Тема 6. Знакомство с киберспортивной платформой FACEIT.

Теория. Создание аккаунта FACEIT.

Практика. Индивидуальная настройка аккаунтов игроков.

Тема 7. Настройка аккаунтов Steam и FACEIT.

Теория. Настройка аккаунтов Steam и FACEIT для подключения к киберспортивной платформе.

Практика. Индивидуальная настройка аккаунтов игроков.

Модуль 1. Основы эффективной спортивной игры в CS:GO.

Тема 8. Первичное знакомство с соревновательными игровыми картами CS:GO

Теория. Турнирные игровые карты. Отличительные особенности турнирных карт. Схемы игровых карт.

Практика. Практическая работа—Ориентирование на игровых турнирных картах.

Тема 9-10. Изучение оружия и инвентаря персонажа CS:GO.

Теория. Оружейный набор персонажа наступательной группы. Оружейный набор персонажа обороняющейся группы. Стоимость вооружения и экономика матча. Особенности вооружения для решения игровых задач.

Практика. Практическая работа—Экономически обоснованный выбор набора вооружения для игрового матча.

Тема 11. Углубленное изучение соревновательных игровых карт CS:GO.

Теория. Особенности всех соревновательных игровых карт. Тайные места и стратегии расположения игрока на карте.

Практика. Отработка расположения и передвижения игрока по карте. Отработка стратегий передвижения по соревновательным картам.

Тема 12. Тактика ведения боя в игровом процессе CS:GO.

Теория. Тактическая расстановка участников команды. Стратегии нападения. Стратегии защиты.

Практика. Практика ведения боя. Тренировочные игры. Командный мини-турнир.

Тема 13. Командное взаимодействие в процессе игры.

Теория. Роль в команде. Задача командира. Приёмы взаимодействия игроков в команде. Использование информации от членов команды.

Практика. Внутренний командный турнир.

Подведение итогов модуля. Участие во внутреннем киберспортивном турнире.

Модуль 2. Подготовка к соревнованиям. Углубленное изучение механики игры CS:GO

Тема 14. Психологическая подготовка к игровым ситуациям.

Теория. Ситуации победы и поражения. Стресс во время соревнований.

Практика. Отработка упражнений для нормализации стрессовых ситуаций.

Тема 15. Выработка игрового характера.

Теория. Понятие «темперамент» и «характер». Виды темперамента.

Практика. Квиз-игра «Почему мы разные».

Тема 16. Развитие личностных качеств киберспортсмена.

Теория. Анализа поведения киберспортсменов на основе демо-записей соревнований.

Практика. Тимбилдинг. Тренинг на сплочение.

Тема 17. Как принимать поражения и извлекать уроки из неудачных игр.

Теория. Приёмы работы с отрицательными эмоциями. Правила киберспортивных соревнований, связанные со взаимодействием игроков.

Практика. Анализ демо-записей тренировок команды.

Тема 18. Виды уровней соревнований по киберспортивным дисциплинам.

Теория. Соревнования по дисциплинам. Соревнования по уровням участия.

Практика. Правила регистрации команд киберспортивных платформ для участия в турнирах и конкурсах. Создание аккаунтов игроков и команд

в АИС киберспортивных состязаний.

Тема 19. Правила киберспортивных соревнований.

Теория. Знакомство с общими и специальными правилами киберспортивных состязаний.

Тема 20. Индивидуальная подготовка к соревнованиям различного уровня.

Теория. Знакомство с тренировочными картами игровой вселенной.

Боты и сложность игры.

Практика. Отработка упражнений на соревновательных картах. Тренировки практических навыков на учебных картах игровой вселенной. Тренировки с ботами.

Тема 21. Командная подготовка к соревнованиям различного уровня.

Теория. Соревновательные этапы. Тренировочные карты для командных тренировок.

Практика. Тренировка на выделенных серверах. Ролевые тренировки.

Тема 22. Особенности соревновательных игр на карте de_dust2.22

Теория. Структурные элементы карты de_dust2. Стратегии перемещения. Сценарии действий команды.

Практика. Отработка сценариев перемещений по карте и действий команды. Разработка собственных сценариев. Разработка оборонительной стратегии. Разработка наступательной стратегии. Выявление слабых мест и проблемных и изгибаемых участков на карте.

Тема 23. Особенности соревновательных игр на карте de_mirage.

Теория. Структурные элементы карты de_dust2. Стратегии перемещения. Сценарии действий команды.

Практика. Отработка сценариев перемещений по карте и действий команды. Разработка собственных сценариев. Разработка оборонительной стратегии. Разработка наступательной стратегии. Выявление слабых мест и проблемных и изгибаемых участков на карте.

Тема 24. Особенности соревновательных игр на карте de_inferno и de_train.

Теория. Структурные элементы карты de_dust2. Стратегии перемещения. Сценарии действий команды.

Практика. Отработка сценариев перемещений по карте и действий команды. Разработка собственных сценариев. Разработка оборонительной стратегии. Разработка наступательной стратегии. Выявление слабых мест и проблемных и изгибаемых участков на карте.

Тема 25. Использование звуков в соревновательном бою.

Теория. Виды звуков в игре. Способы распознавания действий противника по

звуку.

Практика. Тренинг «Как не выдать себя по звуку». Тренировочные игры на элементах соревновательных карт. Приёмы бесшумных действий во время игры.

Подведение итогов модуля. Зачётная игра в составе команды на каждой соревновательной карте разработанным стратегическим сценариям.

Тема 26. Высокоуровневые состязания киберспортсменов.

Теория. Площадки для соревнований. Календарь соревнований. Киберспортивные федерации и объединения.

Практика. Изучения профессиональных киберспортивных площадок и соревнований по видам.

Тема 27. Командная подготовка к соревнованиям.

Теория. Различия правил стандартной, рейтинговой и турнирной игры.

Практика. Тренировка командного взаимодействия в условиях ограниченных возможностей. Отработка критических ситуаций для команды (1vs5). Отработка командного сценария в соревновательном бою.

Модуль 3. Внедрение дисциплины DOTA2

Тема 28. Техническая подготовка. История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика. Основы игрового процесса

Теория: Первое знакомство с игрой: здания, руны, рошан, роли в игре, первое знакомство с героями, стадии игры, игровые термины, внутри игровая экономика, предметы. Основные навыки при игре в Dota2.

Практика: Настройки клиента для комфортной игры, настройки управления, первый запуск игры, игра с ботами.

Тема 29. Изучение героев и умений.

Теория: Основные характеристики героев. Герои с характеристикой - Сила. Герои с характеристикой - Ловкость. Герои с характеристикой - Интеллект. Разбор героев: способности, таланты и множество других особенностей.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика

Тема 30. Тактическая подготовка.

Теория: Стратегии принцип их работы. Подбор героев и стиля для командных игр. Фаст-пуш, Лейт-гейм, Сплит-пуш

Практика: Работа за компьютером, игровая практика

Тема 31. Отработка навыков, сыгранность команды.

Практика: Разбитие на команды путем жеребьёвки. Работа в парах. Работа за компьютером, игровая практика

Тема 32. Проведение отборочных игр среди обучающихся

Практика: Создание лобби для игры между обучающимися

Подведение итогов модуля. Презентация собственного канала для прямых эфиров.

Подведение итогов учебного года. Итоговая аттестация в форме участия в турнирном мероприятии. Обсуждение результатов аналитики успехов команд, созданных за учебный период

Календарно-тематическое планирование

№ п/п, кол-во часов	Дата	Тема занятия
«Вводный». 20 ч.		
1-2	02.09.24 02.09.24	Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой
3-4	04.09.24 04.09.24	История компьютерного спорта в России
5-6	06.09.24 09.09.24	Основы внутреннего устройства компьютера
7-9	09.09.24 11.09.24 11.09.24	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки.
10-17	13.09.24 16.09.24 16.09.24 18.09.24 18.09.24 20.09.24 23.09.24 23.09.24	Здоровьесберегающие техники и упражнения для развития физических качеств киберспортсменов. Развитие психических качеств
18-19	25.09.24 25.09.24	Знакомство с киберспортивными платформами
20-21	27.09.24 30.09.24	Настройка аккаунтов Steam
1. Основы эффективной спортивной игры в CS:GO» рассчитан на знакомство с игровыми картами и приемами ведения соревновательного боя. 51ч.		
22-27	30.09.24 02.10.24 02.10.24 04.10.24 07.10.24 07.10.24	Первичное знакомство с соревновательными игровыми картами CS:GO
28-36	09.10.24 09.10.24 11.10.24 14.10.24 14.10.24 16.10.24 16.10.24 18.10.24 21.10.24	Детальное рассмотрение правил, обзор соревнований
37- 42	21.10.24 23.10.24 23.10.24 25.10.24 28.10.24 28.10.24	Изучение оружия и инвентаря персонажа CS:GO
43-52	30.10.24	Углубленное изучение соревновательных игровых

	30.10.24 01.11.24 04.11.24 04.11.24 06.11.24 06.11.24 08.11.24 11.11.24 11.11.24 13.11.24 13.11.24	картCS:GO
53-62	15.11.24 18.11.24 18.11.24 20.11.24 20.11.24 22.11.24 25.11.24 25.11.24 27.11.24 27.11.24	Тактика ведения боя в игровом процессе CS:GO
63-72	29.11.24 02.12.24 02.12.24 04.12.24 04.12.24 06.12.24 09.12.24 09.12.24 11.12.24 11.12.24	Командное взаимодействие в процессе игры
2. Подготовка к соревнованиям. Углубленное изучение механики игры CS:GO. 62ч.		
73-74	13.12.24 16.12.24	Психологические аспекты в киберспорте. Психологическая подготовка к игровым ситуациям
75-76	16.12.24 18.12.24	Выработка игрового характера
77-79	18.12.24 20.12.24	Развитие личностных качеств киберспортсмена
80-83	23.12.24 23.12.24 25.12.24	Как принимать поражения и извлекать уроки из неудачных игр
84-87	25.12.24 27.12.24 10.01.25 13.01.25	Подготовка к соревнованиям. Виды и уровни соревнований по киберспортивным дисциплинам
88-92	13.01.25 15.01.25 15.01.25 17.01.25 20.01.25	Правила киберспортивных соревнований
94-99	20.01.25	Индивидуальная подготовка

	22.01.25 22.01.25 24.01.25 27.01.25 27.01.25	ксоревнованиямразличного уровня
100-105	29.01.25 29.01.25 31.01.25 03.02.25 03.02.25 05.02.25	Командная подготовка ксоревнованиямразличного уровня
106-111	05.02.25 07.02.25 10.02.25 10.02.25 12.02.25 12.02.25	Особенностисоревновательных игрна картеde_dust2
112-117	14.02.25 17.02.25 24.02.25 24.02.25 17.02.25 19.02.25	Особенностисоревновательныхигрна картеde_mirage
118-123	19.02.25 21.02.25 26.02.25 26.02.25 28.02.25 03.03.25	Особенностисоревновательныхигрна картеde_infernoиде_train
124-125	03.03.25 05.03.25	Использованиезвукав соревновательномбою
126-131	05.05.25 07.03.25 10.03.25 10.03.25 10.03.25 12.03.25	Высокоуровневыеисостязания киберспортсменов
132-139	12.03.25 14.03.25 17.03.25 17.03.25 19.03.25 19.03.25 21.03.25 24.03.25	Команднаяподготовкак соревнованиям
3. ВнедрениевдисциплинуDOTA 2. 37ч.		
140-149	24.03.25 26.03.25 26.03.25 28.03.25 31.03.25 02.04.25	Техническаяподготовка. История создания и системныетребования. Аббревиатуры. Экономика. Основы игрового процесса

	02.04.25 04.04.25 07.04.25 07.04.25	
150-161	09.04.25 09.04.25 11.04.25 14.04.25 14.04.25 16.04.25 16.04.25 18.04.25 21.04.25 21.04.25 23.04.25 23.04.25	Изучениегероеви умений.
162-168	25.04.25 28.04.25 28.04.25 30.04.25 30.04.25 05.05.25 05.05.25	Тактическаяподготовка.
169-175	07.05.25 07.05.25 12.05.25 12.05.25 14.05.25 14.05.25 16.05.25 19.05.25	Отработка навыков, сыгранностькоманды.
176-180	19.05.25 21.05.25 21.05.25 23.05.25 26.05.25 26.05.25	Проведениеотборочных игрсреди обучающихся

Условия реализации дополнительной образовательной программы
 Программа реализуется в учебном кабинете информатики.

Материально-техническоеобеспечение

Дляреализации программы:

- кабинетдляпроведенияучебно-тренировочныхзанятий;
- оборудованиеечебногопомещения;
- столыистулья дляучащихсяи педагога;
- компьютеры;
- аптечка.

Для разработки планов-конспектов занятий, проведения бесед, игр используются интернет-ресурсы.

Информационное обеспечение:

Электронные образовательные ресурсы (аудио, видео, презентации). Для более эффективного освоения содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы используются информационные ресурсы.

Кадровое обеспечение программы

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим опыт преподавания не менее года.

Формы аттестации и оценочные материалы

Виды аттестации (контроля) обучающихся:

- текущий контроль. Проводится по пройденным темам, разделам программы.

Формы: наблюдение, тестирование, опрос

- промежуточная аттестация. Проводится по итогам освоения программы.

Формы: практическая работа.

По итогам полного изучения программы проводится диагностика результативности освоения программы учащимися (Приложение 1).

Критерии оценки результативности

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

- **высокий уровень** – учащийся освоил практически весь объем знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;
- **средний уровень** – у учащегося объем усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;
- **низкий уровень** – учащийся овладел менее чем 50% объема знаний, предусмотренных программой; учащийся, как правило, избегает употреблять специальные термины.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

- **высокий уровень** – учащийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает над задачами самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества;
- **средний уровень** – у учащегося объем усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; работает над задачами с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;
- **низкий уровень** – учащийся овладел менее чем 50%, предусмотренных умений и навыков; испытывает серьезные затруднения при работе по задачам в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Учебно-методическое обеспечение программы

Дидактическое и учебно-методическое обеспечение включает в себя мультимедийные презентации и схемы, электронные книги, видеофильмы технической тематики, Интернет-ресурсы.

Для проведения учебных занятий используются разнообразные формы и методы работы.

Формы:

- игры аркады;
- творческие задания;
- киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы;
- дискуссии;

Методы обучения:

- словесные методы: объяснение, диалог, беседа, лекция, рассказ, консультация;
- наглядный метод: таблицы, схемы;
- методы эмоционального стимулирования;
- метод игры;
- творческие задания.

Теоретические занятия начинаются с разминки, которая проводится в виде игровых занятий с детьми на развитие внимательности, наблюдательности, долговременной памяти.

Сами занятия начинаются с вопросов по пройденному материалу для актуализации знаний учащихся, постановки проблемного вопроса, лекции. Занятия заканчиваются рефлексивной деятельностью, закрепляющей и проверяющей знания учащихся и ориентирующей педагога на последующие действия.

Информационное обеспечение программы:

Литература для педагога

1. Деникина А.А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013. – С. 90-96.
3. Липкова А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липкова А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – С. 81-91.
4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)
5. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7. – СПб.: Наука и Техника, 2013. – 192 с.

Литература для учащихся

- Dotateam «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, <http://ru.dota2.com/2013/05/> (дата обращения 20.04.2021).
- Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс] // сайт Team Empire, <https://www.land.empire.gg/news/1594/>, (дата обращения 20.04.2021).
- Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, URL <https://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 20.04.2021)
- Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 20.04.2021)

- Нейт А., Киберспорт— олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distiplina (дата обращения 20.04.2021)

- Панфилов К., Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport> (дата обращения 20.04.20)

Диагностика результативности освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Киберспорт: больше чем игра»

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Число баллов	Методы диагностики
Предметные результаты				
<i>1. Теоретическая подготовка</i>				
Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний учащегося программным требованиям	Учащийся демонстрирует знание теории, но не применяет эти знания в практической деятельности	1	наблюдение, собеседование, тестирование
		Учащийся демонстрирует знание теории, применяет эти знания в практической деятельности	2	
		Учащийся демонстрирует знание теоретических фактов, применяет эти знания в практической деятельности, в незнакомых условиях	3	
Владение специальной терминологией и правилами, используемой в киберспорте	Осмысленности и правильности использования специальной терминологии и правил	Учащийся знает отдельные специальные термины, но избегает их употреблять	1	Наблюдение, собеседование, тестирование
		Учащийся сочетает специальную терминологию с бытовой	2	
		Учащийся специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием	3	

2. Практическая подготовка

Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Демонстрация владения правилами игры на практике	Учащийся демонстрирует полученные умения и навыки, но не применяет их в практической деятельности	1	Практическая работа (игра)
		Учащийся демонстрирует полученные умения и навыки, применяет их в практической деятельности	2	
		Учащийся демонстрирует полученные умения и навыки, применяет в практической деятельности, в незнакомых условиях	3	

Метапредметные результаты

Аналитическое, критическое мышление	Умение анализировать, сравнивать, мыслить логически.	Не способен или способен в очень незначительной степени самостоятельно осуществлять логические операции сравнения, анализа, установления аналогий.	1	наблюдение
		Не всегда самостоятельно осуществляет логические операции анализа, установления аналогий. Нуждается в помощи и контроле со стороны педагога.	2	
		Не испытывает никаких затруднений при осуществлении логических операций сравнения, анализа, установления аналогий.	3	

Мотивация	Осознанное желание ребенка продолжать изучение профиля деятельности	Интерес к занятиям продиктован учащимся извне	1	наблюдение
		Интерес периодически поддерживается учащимся	2	
		Интерес постоянно поддерживается учащимся самостоятельно	3	

Личностные результаты

Лидерские качества	Способность к организации окружающих проявлению лидерских качеств	Учащийся не стремится к общению, предпочитает проводить время наедине собой. В коллективе чувствует себя скованно. Испытывает трудности в установлении контактов. Не отстаивает своего мнения. Редко проявляет инициативу, избегает принятия самостоятельных решений.	1	наблюдение
		Учащийся стремится к контактам с людьми, отстаивает свое, однако потенциал склонностей к организации не отличается высокой устойчивостью	2	
		Учащийся не теряет явную обстановку, быстро находит друзей, стремится расширить круг своих знакомых, проявляет инициативу в общении, способен принимать решения в трудных, нестандартных ситуациях	3	
Ответственность	Самостоятельность и личная ответственность за свои поступки	Учащийся не проявляет ответственность к процессу и результату своей деятельности	1	наблюдение
		Учащийся проявляет ответственность в учебной деятельности практически всегда, но требуется мотивация и контроль со стороны преподавателя, родителей	2	
		Уровень ответственности высокий. Учащийся осознает необходимость важности выполнения поручений, эмоционально переживает задания, его результат, осознает необходимость держать ответ за выполнение порученного дела	3	
Командная работа	Отношение ребенка к общим делам, умение воспринимать общие дела, как свои собственные	Проявляет готовность к общению, но редко выражает симпатию и доброжелательное отношение к команде, часто конфликтует. Избегает участия в общих делах	1	наблюдение
		Проявляет готовность общаться в команде, но сам проявляет инициативу лишь в некоторых ситуациях, иногда умеет договариваться, слушает не всегда внимательно. Участвует в общих делах при побуждении извне	2	
		Учащийся проявляет сам под держивает инициативу другого в общении, умеет договариваться, слушать, владеет навыками коммуникативного поведения. Инициативен в общих делах	3	

Низкий уровень: 8-13 баллов
Средний уровень: 14-19 баллов
Высокий уровень: 20-24 балла