

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 20

Принята на заседании  
методического совета  
от «20» апреля 2023 г.  
Протокол № 4



**Дополнительная общеобразовательная  
(общеразвивающая) программа  
технической направленности  
«Киберспорт»  
(уровень программы - базовый)**

Возраст обучающихся - 11-16 лет  
Срок реализации программы – 1 год  
Количество часов в год – 70

Автор-составитель:  
Милютин Максим Викторович,  
педагог дополнительного образования

г. Сургут, 2023

## ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ

Название программы	Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Киберспорт»
Направленность программы	Техническая
Возраст обучающихся	Учащиеся 5-10 классов (11-16 лет)
Ф.И.О педагога, реализующего дополнительную общеобразовательную программу	Милютин Максим Викторович
Год разработки	2023
Где, когда и кем утверждена дополнительная программа	Приказом директора МБОУ СОШ №20 Н.В. Бауэр
Информация и наличии рецензии	Нет
Уровень программы	базовый
Цель	- организация активного отдыха и досуга детей через приобщение учащихся к компьютерному спорту (киберспорту).
Задачи	<ul style="list-style-type: none"> <li>– знакомство с основами киберспорта;</li> <li>– развитие интеллектуальных способностей учащихся;</li> <li>– формирование межличностных отношений;</li> <li>– тренировка умения работать в команде и договариваться;</li> <li>– развитие мелкой моторики, реакции и стратегического мышления;</li> <li>– выработка в учащихся командного духа и базового понимание того, что такое «стратегия»;</li> <li>– выявление, развитие и поддержка учащихся, проявляющих выдающиеся способности в киберспорте, создание условий для приобретения соревновательного опыта и формирования спортивной культуры учащихся</li> </ul>
Ожидаемые результаты освоения программы	<p>Обучающиеся будут <b>знать</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- системные требования к аппаратуре для компьютерных игр;</li> <li>- совместимость комплектующих компьютера,</li> </ul>

	<p>согласование параметров одних устройств с другими;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ассортимент современных игровых аксессуаров, их технические характеристики и особенности, способы и приёмы их детальной настройки;</li> <li>- программы для голосового общения, принципы работы, настройки и особенности использования;</li> <li>- основные классы компьютерных игр;</li> <li>- основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- настраивать аппаратуру компьютера под игры;</li> <li>- выполнять настройку и калибровку игровых аксессуаров;</li> <li>- создавать аккаунт;</li> <li>- устанавливать, и настраивать программы для голосового общения.</li> </ul> <p>Главным результатом реализации программы является развития коммуникативных навыков и положительной социализации подростков.</p>
Срок реализации программы	1 год (2023-2024 учебный год)
Количество часов в неделю/всего	2 часа в неделю/ 70 часов
Формы занятий	Очная. Групповая с организацией индивидуально-дифференцированных форм работы внутри группы
Методическое обеспечение	<p><b>Литература для педагога:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Гин, А.А. Приёмы педагогической техники: свобода выбора, открытость, деятельность, обратная связь, идеальность: Пособие для учителей / А.А. Гин. – Гомель : ИПП «Сож», 1999. – 88 с.</li> <li>2) Дайвер, М. Твой путь в киберспорт / Марк Дайвер. Пер. Самсонов П.А. — Минск: Попурри, 2017 – 192с.</li> <li>3) Роланд Ли. Good Luck. Have Fun. Киберспорт / Р. Ли — Эксмо», 2016</li> <li>4) Савченко А. Игра как бизнес. От мечты до релиза / А. Савченко — Эксмо, 2020 г.</li> </ol> <p><b>Используемые интернет-ресурсы:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) <a href="https://cyber.sports.ru/">https://cyber.sports.ru/</a> Новости киберспорта</li> <li>2) <a href="https://www.championat.com/cybersport/">https://www.championat.com/cybersport/</a> Спортивные чемпионаты</li> <li>3) <a href="https://dota2.fandom.com/ru/wiki/Dota_2">https://dota2.fandom.com/ru/wiki/Dota_2</a> Вики Dota 2 - Киберспорт. Раздел соревновательных мероприятий – [Электронный ресурс]: <a href="https://www.dota2.com/esports/spring22/scheduleкультуры">https://www.dota2.com/esports/spring22/scheduleкультуры</a></li> </ol>

	<p>4) Counter Strike Wiki [Электронный ресурс]:  <a href="https://counterstrike.fandom.com/">https://counterstrike.fandom.com/</a></p>
<p>Условия реализации программы</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– интерактивная панель;</li> <li>– оргтехника;</li> <li>– персональный компьютер (на каждого участника) с выходом в сеть Internet:</li> <li>процессор не ниже Core i7 9700;</li> <li>объем оперативной памяти не ниже 16 Гб DDR4;</li> <li>дисковое пространство на менее 1000 Гб;</li> <li>объем видеопамати не ниже 6 Гб;</li> <li>- монитор диагональю не менее 27 дюймов;</li> <li>- клавиатура (механическая);</li> <li>- мышь проводная 10000 dpi</li> <li>- проводная гарнитура , наличие регулятора громкости и микрофона с довольно хорошей чувствительностью.</li> </ul>

## **Аннотация**

В процессе обучения по дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программе «Киберспорт» учащиеся научатся обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики, получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе обучения обучающиеся будут участвовать не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет им опыт, который позволит не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

На программу принимаются учащиеся 5-10 классов (11-16 лет).

Объем программы 70 часов (2 часа в неделю).

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Киберспорт» составлена в соответствии с Федеральным Законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями), Концепцией развития дополнительного образования детей, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р, приказом Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», национальным проектом «Образование» 2018-2024, утвержденным президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 №16), письмом Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)», приказом Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития систем дополнительного образования детей», государственной программой Ханты-Мансийского автономного округа «Развитие образования», утвержденной Постановлением Правительства Ханты-Мансийского автономного округа - Югры от 5 октября 2018 года № 338-п «О государственной программе Ханты-Мансийского автономного округа - Югры «Развитие образования» (с изменениями), включающей портфели проектов, проекты автономного округа.

### **Актуальность программы.**

Актуальность программы обусловлена запросом родителей (законных представителей) и детей - 31% опрошенных родителей (законных представителей) и учащихся одним из наиболее важных направлений дополнительного образования считают интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимает киберспортивные соревнования.

В настоящее время в России киберспорт признали официальным видом спорта.

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 интеллектуальных видах спорта, в том числе и в киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремлённость, 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 «Киберспорт» 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.

**Направленность** дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Киберспорт» (далее - Программа) – **техническая.**

**Уровень** освоения программы - **базовый.**

**Отличительные особенности программы**

В процессе обучения по Программе учащиеся научатся обращаться с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе программы учащиеся будут участвовать 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.

С точки зрения педагогической целесообразности 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.

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 команде, формируются коммуникативные навыки;

г) игра в команде и участие в турнирах 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.

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.

**Адресат программы.** Программа предназначена для учащихся 5-10 классов (11-16 лет).

Набор детей на обучение по программе осуществляется по принципу добровольности. Учитываются интересы и потребности самих детей. Учащиеся, поступающие для обучения по программе, проходят устное собеседование, направленное на выявление их индивидуальности и склонности к выбранной деятельности.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы определён в соответствии с возрастными ограничениями игр, используемыми при реализации программы. Кроме того, в этом возрасте нервная система ребенка еще слишком неустойчива, нестабильна, очень высок риск формирования компьютерной зависимости. Очень важно, на этом этапе развития, показать подростку возможность эффективно организовать свой досуг средствами компьютерных игр и интернет технологий.

Исследования канадского психолога Грэга Уэста, опубликованные в журнале «Молекулярная психиатрия» показали, что «..компьютерные игры могут улучшать работу некоторых участков мозга, связанных с вниманием и краткосрочной памятью, но при этом происходит деградация центра долговременной памяти», поэтому в программу курса включены занятия по тренировке долговременной памяти.

Особенностью киберспорта является его индифферентность к физическим данным участников соревнований – люди с особыми образовательными потребностями играют наравне с остальными учащимися, не испытывая никакого дискомфорта.

Занятия по программе проводятся в группах, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

**Количество учащихся в группе 15 человек**, каждому учащемуся для успешной деятельности необходимо работать на отдельном персональном компьютере.

**Срок освоения программы:** дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа рассчитана на один год обучения (2023-2024 учебный год). 35 учебных недель. Период реализации программы: с 01.09.2023 по 31.05.2024.

#### **Объем программы.**

На занятия по программе стартового уровня отводится по 2 часа в неделю, 70 часов в год.

#### **Режим занятий.**

**В неделю:** по 2 часа 1 раз в неделю / итого 2 часа.

Продолжительность одного занятия составляет 45 минут. В объединении технической направленности проводится по 2 занятия в неделю продолжительностью 2x45 минут. После 45 минут занятий организован перерыв длительностью 10 мин для отдыха детей и проветривания помещений (СП 2.4.3648-20).

Расписание занятий объединения составляется с учетом пожеланий учащихся, родителей (законных представителей) несовершеннолетних учащихся, обеспечивая наиболее благоприятный режим труда и отдыха учащихся, утверждается приказом директора МБОУ СОШ №20.

**Формы обучения.** Основная форма организации образовательной деятельности при реализации дополнительной образовательной (общеразвивающей) программы учебное занятие (**очная**), могут применяться дистанционные образовательные технологии, в том числе в период активированных дней и карантина.

Основными **формами** осуществления образовательной деятельности являются: групповые занятия; мастер – классы, обучающие семинары – практикумы.

#### **Цели и задачи программы**

**Цель:** организация активного отдыха и досуга детей через приобщение учащихся к компьютерному спорту (киберспорту).

#### **Задачи:**

- знакомство с основами киберспорта;
- развитие интеллектуальных способностей учащихся;
- формирование межличностных отношений;
- тренировка умения работать в команде и договариваться;
- развитие мелкой моторики, реакции и стратегического мышления;
- выработка у учащихся командного духа и базового понимания того, что такое «стратегия»;



– выявление, развитие и поддержка учащихся, проявляющих выдающиеся способности в киберспорте, создание условий для приобретения соревновательного опыта и формирования спортивной культуры учащихся.

### Содержание программы Учебный план

№	Название разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете.	2	1	1	тест
2	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре. Выбор и настройка игровых аксессуаров.	2	1	1	тест
3	Выбор и настройка игровых аксессуаров.	2	1	1	тест
4	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	2	2		беседа
5	Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы.	6	1	5	игра
6	Киберспортивные дисциплины, "тактический трехмерный бой".	8	1	7	игра
7	Киберспортивные дисциплины направления MOBA.	6	1	5	игра
8	Прочие киберспортивные дисциплины.	8	2	6	игра
9	Выбор соревновательной киберспортивной дисциплины. Практика игры в команде. Распределение ролей.	4	1	3	игра
10	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	4	2	2	игра
11	Практика игры в команде. Распределение ролей.	4		4	турнир
12	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.	2	2		беседа
13	Отработка командных стратегий и	6		6	турнир

	тактических приёмов				
14	Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату.	8		8	турнир
15	Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине.	4		4	чемпионат
16	Итоговое занятие, награждение победителей.	2		2	чемпионат
	Всего:	70	14	56	

### **Тема 1. Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.**

*Теория:* Организация места за компьютером (расстояние от глаз до монитора, освещённость, и прочее). Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности. Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Установка и обновление антивирусных программ. Хэширование и пароли. Какие свойства пароля влияют на его надёжность. Как выбрать надёжный пароль. Безопасность финансовых расчётов в Интернете.

### **Тема 2. Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.**

*Теория:* Основные классы компьютерных игр, возможность их использования для развития способностей, применение игр в качестве обучающих программ, игровые программы как средство изучения английского языка, системные требования к аппаратуре для компьютерных игр, специфические аппаратные средства для 3D-графики.

Аппаратные требования, развитие аппаратного обеспечения для компьютерных игр, новые классы устройств, системы «виртуальной реальности», многопользовательские игры, игры для локальной сети и для сети Интернет, компьютерная игра как фильм с участием зрителя.

Конфигурация компьютера, установка новых элементов. Совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими, требования к энергоснабжению.

*Практика:* Работа за компьютером с интернет источниками, организация своего игрового места,

### **Тема 3. Выбор и настройка игровых аксессуаров.**

*Теория:* Ассортимент современных игровых аксессуаров. Их технические характеристики и особенности. Способы и приёмы их настройки. VR-устройства. Рекомендации по использованию.

Установка настроек аппаратуры, установка графических и звуковых настроек.

Компьютерные программы, предназначенные для голосового общения в сети Интернет. Принципы работы, настройка и особенности использования

на примере программы Discord.

Знакомство с сервисами для игры через Интернет. Предоставляемые возможности игровой платформы.

Установка, настройка и использование Steam.

*Практика:* Работа за компьютером с интернет источниками, создание аккаунта, установка и настройка программ для голосового общения, настройка и калибровка аксессуаров на своем игровом месте.

#### **Тема 4. Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.**

*Теория:* Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин. Примеры различных дисциплин этих направлений. Понятие роли игрока в команде. 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 соревнованиям.

Действующие чемпионаты по различным дисциплинам.

*Практика:* Работа за компьютером с интернет источниками, просмотр фильмов, игра.

#### **Тема 5. Киберспортивные дисциплины направления TPS/аркадные симуляторы.**

*Теория:* Вводный курс, общая информация, знакомящая с основными принципами соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления и основными дисциплинами этого направления (World of tanks).

Роли игроков по киберспортивным дисциплинам этого направления, сходства и различия между ними.

*Практика:* Работа за компьютером, игровая практика.

#### **Тема 6. Киберспортивные дисциплины, "тактический трехмерный бой".**

*Теория:* Основные принципы соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления. Знакомство с дисциплинами этого направления по выбору (Warface, Valorant, Counter-Strike: Global Offensive, Overwatch, Rainbow Six: (номер версии), Call of Duty (номер версии), PlayerUnknown's Battlegrounds).

*Практика:* Работа за компьютером, игровая практика.

#### **Тема 7. Киберспортивные дисциплины направления MOBA.**

*Теория:* Основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления. Дисциплины этого направления. Знакомство с Dota 2 или League of legends. Роли игроков в

команде по киберспортивным дисциплинам этого направления. Сходства и различия между ними.

*Практика:* Работа за компьютером, игровая практика.

### **Тема 8. Прочие киберспортивные дисциплины.**

*Теория:* Общая информация: симуляторы, соревновательные головоломки, коллекционные карточные игры (Hearthstone), сюжетные игры (Assassin's Creed, Dragon Age, «Ведьмак», Tomb Raider, Watch Dogs), и далее (по выбору педагога-тренера). Их особенности и направления.

*Практика:* Работа за компьютером, игровая практика.

### **Тема 9. Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины.**

*Теория:* На этом занятии учащиеся определяют с дисциплиной (игры) которой они будут подготовкой к внутригрупповому чемпионату. Возможно изменение составов групп в соответствии с выбранными учащимися дисциплинами и их психологическими особенностями.

*Практика:* Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины.

### **Тема 10. Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.**

*Теория:* Правила киберспортивной дисциплины. Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине.

Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине, особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

*Практика:* Работа за компьютером, игровая практика.

### **Тема 11. Практика игры в команде. Распределение ролей.**

*Теория:* Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.

Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине, различные тактические приёмы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

*Практика:* Работа за компьютером, командная игровая практика.

### **Тема 12. Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.**

*Теория:* 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.

*Практика:* работа за компьютером, игровая практика, работа за

компьютером, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

### **Тема 13. Отработка командных стратегий и тактических приёмов.**

*Теория:* Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.

Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине, тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде, тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде

*Практика:* Работа за компьютером, игровая практика, работа за компьютером, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

### **Тема 14. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.**

*Теория:* Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату, изучение предполагаемых противников по чемпионату. Отработка командных стратегий и тактических приемов. Подготовка стратегий под конкретных противников.

*Практика:* Работа за компьютером, командная игровая практика,

### **Тема 15. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.**

*Практика:* Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов.

### **Тема 16. Итоговое занятие. Награждение победителей.**

На этом занятии подводятся итоги первого года обучения и награждение победителей внутригруппового чемпионата.

### **Планируемые результаты освоения программы**

В ходе изучения курса вносится существенный вклад в развитие личностных результатов.

Первый уровень результатов: формируется мотивация к изучению устройства компьютера, перспектив развития аппаратной и программной частей компьютера, английского языка, так как многие компьютерные программы, игры англоязычные, развивается любознательность, внимательность, целеустремлённость, умение преодолевать трудности (качества важные в практической деятельности).

Второй уровень результатов: развитие ценностных отношений к знаниям; учащийся самостоятельно, во взаимодействии с педагогом, тренером, сможет разрабатывать различные тактические приёмы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной

дисциплине.

Третий уровень результатов: учащийся самостоятельно может разрабатывать тактики игры, оценивать свой результат и оценивать тактики игры, используемые другими игроками.

### **Метапредметные результаты**

- умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;
- умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
- готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;
- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности.

В результате изучения курса обучающиеся должны *знать*:

- 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 классы компьютерных игр;
- основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;

*уметь*:

- настраивать аппаратуру компьютера под игры;
- выполнять настройку и калибровку игровых аксессуаров;
- создавать аккаунт;
- устанавливать, и настраивать программы для голосового общения.

Главным результатом реализации программы является развития коммуникативных навыков и положительной социализации подростков.

## Календарный учебный график

№	месяц	число	Время проведения занятий	Форма занятий	Количество часов	Тема занятий	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь			Очная, групповое занятие	2	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете.	Кабинет 203	тест
2	сентябрь			Очная, групповое занятие	2	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре. Выбор и настройка игровых аксессуаров.	Кабинет 203	тест
3	сентябрь			Очная, групповое занятие	2	Выбор и настройка игровых аксессуаров.	Кабинет 203	тест
4	сентябрь			Очная, групповое занятие	2	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	Кабинет 203	Беседа
5	октябрь			Очная, групповое занятие	6	Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы.	Кабинет 203	игра
6	ноябрь			Очная, групповое занятие	8	Киберспортивные дисциплины, "тактический трехмерный бой".	Кабинет 203	игра
7	декабрь			Очная	6	Киберспортивные	Кабинет	игра

	абрь			я, групповое занятие		е дисциплины направления МОВА.	203	
8	декабрь			Очная, групповое занятие	8	Прочие киберспортивные дисциплины.	Кабинет 203	игра
9	Февраль, январь			Очная, групповое занятие	4	Выбор соревновательно й киберспортивной дисциплины. Практика игры в команде. Распределение ролей.	Кабинет 203	игра
10	февраль			Очная, групповое занятие	4	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине	Кабинет 203	игра
11	Февраль, март			Очная, групповое занятие	4	Практика игры в команде. Распределение ролей.	Кабинет 203	Турнир
12	март			Очная, групповое занятие	2	Просмотр и обсуждение профессиональн ых матчей.	Кабинет 203	беседа
13	Март, апрель			Очная, групповое занятие	6	Отработка командных стратегий и тактических приёмов	Кабинет 203	Турнир
14	апрель			Очная, я,	8	Практика игры, подготовка к	Кабинет 203	Турнир



				групповое занятие		внутригрупповом у чемпионату.		
15	май			Очная, групповое занятие	4	Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине.	Кабинет 203	чемпионат
16	май			Очная, групповое занятие	2	Итоговое занятие, награждение победителей	Кабинет 203	чемпионат

### **Условия реализации программы**

#### **Материально-техническое обеспечение.**

Занятия проводятся в хорошо освещенном компьютерном классе, оборудованном компьютерными столами, удобными креслами, а также необходимыми высокопроизводительными персональными компьютерами Hi-End класса, эргономичное рабочее место и широкополосный доступ в Интернет.

Реализация поставленных цели и задач реализуется через:

- систему коллективной деятельности, бесед, игр и тренингов, неформальных способов взаимодействия, что способствует формированию гуманистических отношений среди всех членов данного коллектива, созданию атмосферы эмоционального сопереживания;
- организацию специальных тренингов на сплочённость, умение работать в команде, умению грамотно и безопасно действовать в сети интернет.

#### **Методическое обеспечение**

Каждый раздел включает в себя темы, состоящие из лекции или беседы с постановкой проблемных вопросов. Часть тем изучается на практике (игровая практика с последующим обсуждением).

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

Сами занятия начинаются с вопросов по пройденному материалу для актуализации знаний учащихся, постановки проблемного вопроса, лекции, беседы, просмотра видеоматериалов, закрепления материала и подведение итогов.

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, 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).

В основные формы работы были включены элементы тренинга. Тренинг дает знания, полученные в действии. Введение элементов тренинга позволяют создать на занятиях атмосферу доброжелательности, искренности, безопасности, погружение в ситуации выбора и способствуют раскрытию личностных особенностей обучающихся.

Использование занятий по развитию личностных качеств в виде игры, как формы работы с детьми, предоставляет большие возможности достигнуть результата. В программе используются:

- игры (диагностические, учебные, развивающие, коррекционные) – занимают небольшое время, и в большинстве случаев используются как средство организации отдыха, переключения с одного вида деятельности на другой, снятия напряжения, решения конкретной воспитательной или психологической задачи;
- компьютерные игры – это цель реализации программы.

### ***Учебно-методический комплекс программы***

Для реализации программы «Киберспорт» сформирован учебно-методический комплекс, который постоянно пополняется.

Учебно-методический комплекс имеет следующие разделы и включает следующие материалы:

#### ***1) Методические материалы для педагога:***

- 1.1.Справочные материалы по терминологии курса.
- 1.2. Технологические карты практических работ по темам программы.
- 1.3. Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений.
- 1.4. Положение о проведении киберспортивного турнира.
- 1.5.Положения, приказы, информационные письма о проведении мероприятий различного уровня по профилю объединения.
- 1.6. Анкета для родителей «Удовлетворенность результатами посещения ребенком занятий объединения».

#### ***2) Дидактические материалы для обучающихся:***

- 2.1. Медиапособия: учебные фильмы;
- 2.2. Компьютерные тесты;
- 2.3. Медиапрезентации по темам занятий.

### **Информационное обеспечение**

### **Литература для педагога:**

- 1) Гин, А.А. Приёмы педагогической техники: свобода выбора, открытость, деятельность, обратная связь, идеальность: Пособие для учителей / А.А. Гин. – Гомель : ИПП «Сож», 1999. – 88 с.
- 2) Дайвер, М. Твой путь в киберспорт / Марк Дайвер. Пер. Самсонов П.А. — Минск: Попурри, 2017 – 192с.
- 3) Роланд Ли. Good Luck. Have Fun. Киберспорт / Р. Ли — Эксм», 2016
- 4) Савченко А. Игра как бизнес. От мечты до релиза / А. Савченко — Эксмо, 2020 г.

Используемые интернет-ресурсы:

- 1) <https://cyber.sports.ru/> Новости киберспорта
- 2) <https://www.championat.com/cybersport/> Спортивные чемпионаты
- 3) [https://dota2.fandom.com/ru/wiki/Dota\\_2](https://dota2.fandom.com/ru/wiki/Dota_2) Вики Dota 2 - Киберспорт. Раздел соревновательных мероприятий – [Электронный ресурс]:  
<https://www.dota2.com/esports/spring22/scheduleкультуры>
- 4) Counter Strike Wiki [Электронный ресурс]: <https://counterstrike.fandom.com/>

### **Формы аттестации**

Оценка образовательных результатов учащихся по программе (**текущий контроль**) проводится в следующих формах: беседа, устный опрос, тестирование, практическая работа, игра, турнир.

Для подведения **итогов** реализации программы используется оценка результатов, полученных во время участия учащихся во внутригрупповом чемпионате по выбранной дисциплине.

Педагог, реализующий программу, использует собственную систему оценки, учитывающую количество посещённых занятий, результаты выполнения учащимися заданий на отработку внимания, памяти, скорости реакции и т.д.

### **Оценочные материалы**

Форма контроля освоения материала с целью оценки становление личностных характеристик – наблюдение. По его результатам педагог заполняет таблицу с характеристиками (Таблица 1) с точки зрения их проявления для каждого ребёнка.

Таблица 1

Характеристика	стартовый уровень (проявляются иногда)	базовый уровень (понимают, как надо себя вести, какие действия необходимо	продвинутый уровень (не только проявляют, но и стараются научить действовать
----------------	--	---	--

		производить, но не всегда следуют им)	правильно других)
Принятие и соблюдение правил, принятых в области компьютерного спорта			
Самостоятельность и ответственность за свои поступки, в том числе и в компьютерной игре			
Сформированность навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных ситуациях, умение не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций			
Умение получать и обрабатывать новую информацию, организации собственной деятельности			
Доброжелательность, умение слушать и слышать собеседника, обосновывать свою позицию, высказывать свое мнение			
Соблюдение правил здорового и безопасного для себя и окружающих образа жизни			

### Список литературы

1. Гельфан Е.М. От игры к самовоспитанию. – М.: Издательство «Просвещение», 1964. – 84 с.
2. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013.– С. 90-96.
3. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков 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.
6. Гин, А.А. Приёмы педагогической техники: свобода выбора, открытость, деятельность, обратная связь, идеальность: Пособие для учителей / А.А. Гин. – Гомель : ИПП «Сож», 1999. – 88 с.

7. Дайвер, М. Твой путь в киберспорт / Марк Дайвер. Пер. Самсонов П.А. — Минск: Попурри, 2017 – 192с.
8. Роланд Ли. Good Luck. Have Fun. Киберспорт / Р. Ли — Эксм», 2016
9. Савченко А. Игра как бизнес. От мечты до релиза / А. Савченко — Эксмо, 2020
10. Counter Strike Wiki [Электронный ресурс]: <https://counterstrike.fandom.com/>
11. Dota 2 - Киберспорт. Раздел соревновательных мероприятий – [Электронный ресурс]: <https://www.dota2.com/esports/spring22/scheduleкультуры>
12. <https://cyber.sports.ru/> Новости киберспорта
13. <https://www.championat.com/cybersport/> Спортивные чемпионаты
14. <https://dota2.fandom.com/ru/wiki/> Dota 2 Вики

10) <https://csgohub.ru/> Всё о CS:GO

#### **Литература для учащихся**

1. Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, 7 мая 2013 года, <http://ru.dota2.com/2013/05/представляем-интерактивный-компедию/>, (дата обращения 06.06.2020).

2. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, 12 декабря 2013 года, <http://www.team-empire.org/news/1594/>, (дата обращения 18.06.2020).

3. Андрей «FUki» Кирюкин «USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro» [Электронный ресурс]// сайт Virtus.pro, 15 октября 2015 года, <http://virtus.pro/news/> (дата обращения 18.06.2020).

4. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 18.06.2020)

5. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340>

6. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: [gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina](http://gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina)

7. Панфилов К., Миллионы на играх: Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport>