

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 20

Принята на заседании
методического совета
от «30» 04 2025 г.
Протокол № 4

Утверждаю
Директор МБОУ СОШ №20
Бауэр Н.В.
«30» 04 2025 г.



Программа «Киберспорт»

Возраст обучающихся – 11-16 лет
Срок реализации программы – 1 год
Всего количество часов – 68

Автор-составитель:
Милютин Максим Викторович,
преподаватель

г. Сургут, 2025

Аннотация

В процессе обучения по 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).

Срок реализации – 1 год (2025-2026 учебный год).

Объем программы 68 часов (2 часа в неделю).

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Название программы	Программа «Киберспорт»
Направленность программы	Техническая
Уровень программы	Стартовый
Ф.И.О педагога, реализующего программу	Милютин Максим Викторович
Год разработки	2025
Где, когда и кем утверждена программа	Программа рассмотрена на заседании методического совета от 30.04.2025 протокол №4, утверждена приказом директора МБОУ СОШ №20 Н.В. Бауэр от 30.04.2025 №Ш20-13-669/5
Информация и наличии рецензии/экспертного заключения	Нет
Цель	организация активного отдыха и досуга детей через приобщение учащихся к компьютерному спорту (киберспорту).
Задачи	– познакомить учащихся с основами киберспорта; – развивать интеллектуальные способности учащихся; – формировать межличностные отношения; – тренировать умение работать в команде и договариваться; – развивать мелкую моторику, реакцию и стратегическое мышление; – вырабатывать в учащихся командный дух и базовое понимание того, что такое «стратегия»; – выявлять, развивать и поддерживать учащихся, проявляющих выдающиеся способности в киберспорте, создавать условия для приобретения соревновательного опыта и формирования спортивной культуры учащихся
Планируемые результаты освоения программы	Обучающиеся будут 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; Обучающиеся будут 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.
Срок реализации программы	1 год (2025-2026 учебный год)
Количество часов в неделю/всего	2 / 68
Возраст обучающихся	Учащиеся 5-10 классов (11-16 лет)
Формы занятий	Очная. Групповая с организацией индивидуально-дифференцированных форм работы внутри группы
Методическое 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 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/
Условия реализации программы	– интерактивная панель; – оргтехника; – персональный компьютер (на каждого участника) с выходом в сеть Internet: - процессор не ниже Core i7 9700; - объем оперативной памяти не ниже 16 Гб DDR4; - дисковое пространство не менее 1000 Гб; - объем видеопамяти не ниже 6 Гб; - монитор диагональю не менее 27 дюймов; - клавиатура (механическая); - мышь проводная 10000 dpi - проводная гарнитура, наличие регулятора громкости и микрофона с довольно хорошей чувствительностью.

Пояснительная записка

Программа «Киберспорт» составлена в соответствии со следующими нормативными правовыми документами:

1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями).
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. 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».

А также другими Федеральными законами, иными нормативными правовыми актами РФ, законами и иными нормативными правовыми актами субъекта РФ (Ханты-Мансийского автономного округа – Югры), содержащими нормы, регулирующие отношения в сфере дополнительного образования детей, нормативными и уставными документами МБОУ СОШ № 20.

Реализация программы осуществляется за пределами Федеральных государственных образовательных стандартов и не предусматривает подготовку обучающихся к прохождению государственной итоговой аттестации по образовательным программам.

Актуальность программы.

Актуальность программы обусловлена запросом родителей (законных представителей) и детей - 31% опрошенных родителей (законных представителей) и учащихся одним из наиболее важных направлений 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.

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 программы «Киберспорт» (далее - Программа) – **техническая.**

Уровень освоения программы - **стартовый.**

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 команды, 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 программы определен 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.

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: программа рассчитана на один год обучения (2025-2026 учебный год). 34 учебные недели. Период реализации программы: с 01.09.2025 по 31.05.2026.

Объем программы.

На занятия по программе стартового уровня отводится по 2 часа в неделю, 68 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 2х45 минут. После 45 минут занятий организован

перерыв длительностью 10 мин для отдыха детей и проветривания помещений (СП 2.4.3648-20).

Расписание занятий по программе 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 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:

- познакомить учащихся с основами киберспорта;
- развивать интеллектуальные способности учащихся;
- формировать межличностные отношения;
- тренировать умение работать в команде и договариваться;
- развивать мелкую моторику, реакцию и стратегическое мышление;
- вырабатывать в учащихся командный дух и базовое понимание того, что такое «стратегия»;

выявлять, развивать и поддерживать учащихся, проявляющих выдающиеся способности в киберспорте, создавать условия 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 МОБА.	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 тактических приёмов	6		6	турнир
14	Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату.	8		8	турнир
15	Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине.	4		4	чемпионат
	Всего:	68	15	53	

Содержание учебного плана

Тема 1. Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером (2 ч.).

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 (2 ч.).

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 (2 ч.).

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 (2 ч.).

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 (6 ч.).

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"(8 ч).

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 МОБА (6 ч.).

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 (8 ч.).

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 (4ч.).

Теория: На этом занятии учащиеся определяются 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 (4ч.).

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 (4ч.).

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 (2ч.).

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 (6ч.).

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 (8ч.).

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 (4ч.).

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

В результате изучения программы 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 развитие коммуникативных навыков и положительной социализации подростков.

Календарный учебный график

№	мес яц	числ о	Время проведен ия занятий	Форм а занят ий	Количес тво часов	Тема занятий	Место проведен ия	Форма контро ля
1	сен тяб рь			Очная , групп овое занят ие	2	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете.	Кабинет 203	тест
2	сен тяб рь			Очная , групп овое занят ие	2	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре. Выбор и настройка игровых аксессуаров.	Кабинет 203	тест
3	сен тяб рь			Очная , групп овое занят ие	2	Выбор и настройка игровых аксессуаров.	Кабинет 203	тест
4	сен тяб рь			Очная , групп овое занят ие	2	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	Кабинет 203	Беседа
5	окт ябр ь			Очная , групп овое занят ие	6	Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы.	Кабинет 203	игра
6	ноя брь			Очная , групп	8	Киберспортивные дисциплины, "тактический	Кабинет 203	игра

				овое занят ие		трехмерный бой".		
7	дек абр ь			Очная , групп овое занят ие	6	Киберспортивные дисциплины направления МОВА.	Кабинет 203	игра
8	дек абр ь			Очная , групп овое занят ие	8	Прочие киберспортивные дисциплины.	Кабинет 203	игра
9	Фе вра ль, январь			Очная , групп овое занят ие	4	Выбор соревновательной киберспортивной дисциплины. Практика игры в команде. Распределение ролей.	Кабинет 203	игра
10	фев рал ь			Очная , групп овое занят ие	4	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине	Кабинет 203	игра
11	Фе вра ль, мар т			Очная , групп овое занят ие	4	Практика игры в команде. Распределение ролей.	Кабинет 203	Турнир
12	мар т			Очная , групп овое занят ие	2	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.	Кабинет 203	беседа
13	Ма рт, апр ель			Очная , групп овое занят ие	6	Отработка командных стратегий и тактических приёмов	Кабинет 203	Турнир
14	апр ель			Очная , групп	8	Практика игры, подготовка к внутригрупповому	Кабинет 203	Турнир

				овое занят ие		чемпионату.		
15	май			Очная , групп овое занят ие	4	Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине. Награждение победителей	Кабинет 203	чемпио нат

Условия реализации программы

Методическое обеспечение

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

1. ИКТ-технологии, предполагающие выстраивание педагогического процесса на основе использования ресурсов Интернет, технических устройств, электронного оборудования. В рамках программы готовятся видеопрезентации, обучающее видео, модели, которые предъявляются обучающимся и интенсифицируют педагогический процесс.

2. Игровая технология. Применение игровой технологии обусловлена спецификой самого вида деятельности по программе – компьютерные игры.

3. Здоровьесберегающие технологии – необходимое условие организации спортивной деятельности, особенно в условиях такого специфического вида спорта, как киберспорт, когда спортсмену необходимо контролировать свое психологическое состояние и поддерживать свою физическую форму в условиях стрессовых ситуаций и ограниченной физической активности.

Каждый раздел программы 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.

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.

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.

Материально-техническое обеспечение

- интерактивная панель;
- оргтехника;
- персональный компьютер (на каждого участника) с выходом в сеть Internet:

процессор не ниже Core i7 9700;

объем оперативной памяти не ниже 16 Гб DDR4;

дисковое пространство на менее 1000 Гб;

объем видеопамати не ниже 6 Гб;

- монитор диагональю не менее 27 дюймов;
- клавиатура (механическая);
- мышь проводная 10000 dpi
- проводная гарнитура, наличие регулятора громкости и микрофона с довольно хорошей чувствительностью.

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_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 через беседы, опросы, тестирование, практические задания.

Формы **промежуточной аттестации**: тестирование, практическая работа, участие в чемпионате.

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

№	Ф.И.О · учаще гося	Приняти е и соблюде ние правил, приняты х в области компьют ерного спорта	Самостояте льность и ответствен ность за свои поступки, в том числе и в компьютер ной игре	Сформиров анность навыков сотрудниче ства со взрослыми и сверстника ми в разных ситуациях, умение не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций	Умение получат ь и обработ ывать новую информ ацию, органи зации собстве нной деятель ност	Доброжелате льность, умение слушать и слышать собеседника, обосновыват ь свою позицию, высказывать свое мнение	Соблюде ние правил здорово го и безопас ного для себя и окружа ющих образа жизни	Сум ма балл ов	Уровен ь обучен ности по програ мме
		да-2, не в полной мере -1, нет - 0	да-2, не в полной мере -1, нет - 0	да-2, не в полной мере -1, нет - 0	да-2, не в полно й мере -1, нет - 0	да-2, не в полной мере -1, нет - 0	да-2, не в полно й мере -1, нет - 0	да-2, не в пол ной мер е -1, нет - 0а- 2,	высок и/ средн ий/ низки й
1									
2									
3									

Уровень обученности:

высокий уровень – от 17 баллов и более;

средний уровень – от 11 до 16 баллов;

низкий уровень – до 10 баллов.

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/schedule>
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. Войсунский 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-distiplina

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>