

Муниципальное казенное учреждение
«Управление образованием Туринского городского округа»
Муниципальное автономное образовательное учреждение
Дополнительного образования
Центр дополнительного образования «Спектр»
Туринского городского округа

Принята на заседании
методического совета
протокол № 4
от «15 »сентября 2021 г.

Утверждаю
Директор МАОУ ДО ЦДО «Спектр»
 Т.А. Кормина
«15 »сентября 2021 г.
Приказ № 199 от «15 » сентября 2021г



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Киберспорт»

Возраст обучающихся 10-17 лет
Срок реализации программы – 1 год

Составитель:
Карагаев Андрей Владимирович,
педагог дополнительного образования

г. Туринск, 2021

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая образовательная программа «Киберспорт» составлена в соответствии с требованиями:

- Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;

- Концепцией развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р);

- Письмо Минобрнауки России от 18 ноября 2015 №09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитано-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Указом Губернатора Свердловской области от 6 октября 2014 года N 453-УГ «О комплексной программе "Уральская инженерная школа» на 2015-2034 годы;

- Уставом муниципального автономного общеобразовательного учреждения дополнительного образования Центра дополнительного образования «Спектр» (далее - МАОУ ДО ЦДО «Спектр») и иными локальными актами Учреждения.

Программа является общеразвивающей и техническую направленность.

Актуальность. На занятиях в объединении у обучающихся формируется общее представление о киберспорте, обучающиеся изучают тактику и стратегию поведения, участвуют в соревнованиях и учатся работать в команде.

Программа помогает обучающимся определиться в выборе будущей профессии.

Основное направление программы это - интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимает киберспортивные соревнования. 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, решительность, инициативность, дисциплинированность, 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.

Предусмотренные данной программой занятия могут проводиться как в смешанных группах, состоящих из учащихся разного возраста, с 10 до 17 лет, так и из учащихся одного возраста.

Новизна и отличительные особенности программы. В ходе данного курса учащиеся обучаются обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе курса 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.

Адресат общеразвивающей программы.

Программа предназначена для обучающихся 10 - 17 лет и рассчитана на 1 год обучения. Она ориентирована на тех обучающихся, чьи интересы в использовании возможностей компьютера выходят, на определенном этапе, за рамки школьного курса информатики, опирается на элементарное владение компьютером, расширяет имеющиеся знания, углубляет их, создаёт условия для дифференциации и индивидуализации обучения.

Возрастные особенности обучающихся 12-15 лет

Отрочество, подростковый возраст - период жизни человека от детства до юности (от 11-12 до 14-15 лет). В этот самый короткий период подросток проходит великий путь в своем развитии: через внутренние конфликты с самим собой и с другими, через внешние срывы и восхождения он может обрести чувство личности. Начало отрочества характеризуется появлением ряда специфических черт, важнейшими из которых являются стремление к общению со сверстниками и появление в поведении признаков, свидетельствующих о стремлении утвердить свою самостоятельность, независимость, личностную автономию.

Традиционно подростковый возраст рассматривается как период отчуждения от взрослых. Ярко выражены как стремление противопоставить

себя взрослым, отстаивать собственную независимость и права, так и ожидание от взрослых помощи, защиты и поддержки, доверие к ним, важность их одобрения и оценок. Подросток начинает по-новому оценивать свои отношения с семьей. Отчуждение по отношению к семье внешне выражается в негативизме - в стремлении противостоять любым предложениям, суждениям, чувствам тех, на кого направлено отчуждение. Негативизм - первичная форма отчуждения, является началом активного поиска подростком собственной уникальной сущности, собственного «Я».

Важным фактором психического развития в подростковом возрасте является общение со сверстниками, выделяемое в качестве ведущей деятельности этого периода. Стремление подростка занять удовлетворяющее его положение среди сверстников сопровождается повышенной конформностью к ценностям и нормам группы сверстников. Общение с теми, кто обладает таким же, как у него, жизненным опытом, дает возможность подростку смотреть на себя по-новому. Стремление идентифицироваться с себе подобными порождает столь ценимую в общечеловеческой культуре потребность в друге. Сама дружба и служение ей становятся одной из значимых ценностей в отрочестве. Именно через дружбу он усваивает черты высокого взаимодействия людей: сотрудничество, взаимопомощь, взаимовыручка, риск ради другого и т.п. Дружба дает также возможность через доверительные отношения познать другого и самого себя.

Именно в этот период формируются нравственные ценности, жизненные перспективы, происходит осознание самого себя, своих возможностей, способностей, интересов, стремление ощутить себя и стать взрослым, тяга к общению со сверстниками, оформляются общие взгляды на жизнь, на отношения между людьми, на свое будущее, иными словами - формируются личностные смыслы жизни.

Основными новообразованиями в подростковом возрасте являются: сознательная регуляция своих поступков, умение учитывать чувства, интересы других людей и ориентироваться на них в своем поведении.

Новообразования не возникают сами по себе, а являются итогом собственного опыта ребенка, полученного в результате активного включения в выполнение самых разных форм общественной деятельности.

При работе со старшими подростками упор следует сделать на пробуждение интереса и развития доверия к самому себе, на понимание своих возможностей, способностей, особенностей характера.

Ведущей деятельностью подростка является общение со сверстниками. Главная тенденция – переориентация общения с родителей и учителей на сверстников.

- Общение является для подростков очень важным информационным каналом.

- Общение - специфический вид межличностных отношений, он формирует у подростка навыки социального взаимодействия, умение подчиняться и в тоже время отстаивать свои права.

- Общение - специфический вид эмоционального контакта. Дает чувство солидарности, эмоционального благополучия, самоуважения.

В интеллектуальной сфере происходят качественные изменения: продолжает развиваться теоретическое и рефлексивное мышление. В этом возрасте появляется мужской взгляд на мир и женский. Активно начинают развиваться творческие способности. Изменения в интеллектуальной сфере приводят к расширению способности самостоятельно справляться со школьной программой. В тоже время многие подростки испытывают трудности в учебе. Для многих учеба отходит на второй план.

Центральное новообразование – «чувство взрослости» – отношение подростка к себе как к взрослому. Это выражается в желании, чтобы все - и взрослые, и сверстники - относились к нему не как к маленькому, а как к взрослому. Он претендует на равноправие в отношениях со старшими и идет на конфликты, отстаивая свою «взрослую» позицию. Чувство взрослости проявляется и в стремлении к самостоятельности, желании оградить какие-то стороны своей жизни от вмешательства родителей. Это касается вопросов внешности, отношений с ровесниками, может быть - учебы. Чувство взрослости связано с этическими нормами поведения, которые усваиваются детьми в это время. Появляется моральный «кодекс», предписывающий подросткам четкий стиль поведения в дружеских отношениях со сверстниками.

1. Развитие самосознания.

2. Критичность мышления, склонность к рефлексии, формирование самоанализа.

3. Трудности роста, половое созревание, сексуальные переживания, интерес к противоположному полу.

4. Повышенная возбудимость, частая смена настроений, неуравновешенность.

5. Заметное развитие волевых качеств.

6. Потребность в самоутверждении, в деятельности, имеющий личностный смысл.

Подростковый возраст - это период самоопределения. Самоопределение – социальное, личностное, профессиональное, духовно-практическое – составляет основную задачу юношеского возраста. В основе процесса самоопределения лежит выбор будущей сферы деятельности.

Возрастные особенности обучающихся 16-18 лет

При переходе от подросткового возраста к юношескому происходит изменение в отношении к будущему: если подросток смотрит на будущее с позиции настоящего, то юноша смотрит на настоящее с позиции будущего. Выбор профессии и типа учебного заведения неизбежно дифференцирует жизненные пути юношей и девушек, закладывает основу их социально-психологических и индивидуально-психологических различий.

Учебная деятельность становится учебно-профессиональной, реализующей профессиональные и личностные устремления юношей и девушек. Ведущее место у старшеклассников занимают мотивы, связанные с самоопределением и подготовкой к самостоятельной жизни, с дальнейшим образованием и самообразованием. Эти мотивы приобретают личностный смысл и становятся значимыми.

Характерное приобретение ранней юности - формирование жизненных планов. Жизненный план – это план потенциально возможных действий. В своих ожиданиях, связанных с будущей профессиональной деятельностью и семьей, юноши и девушки достаточно реалистичны. Но в сфере образования, социального продвижения и материального благополучия их притязания зачастую завышены.

При этом высокий уровень притязаний не подкрепляется столь же высоким уровнем профессиональных устремлений. У многих молодых людей желание больше получать не сочетается с психологической готовностью к более интенсивному и квалифицированному труду. Профессиональные планы юношей и девушек недостаточно корректны. Реалистично оценивая последовательность своих будущих жизненных достижений, они чрезмерно оптимистичны в определении возможных сроков их осуществления.

Главное противоречие жизненной перспективы юношей и девушек – недостаточная самостоятельность и готовность к самоотдаче ради будущей реализации своих жизненных целей.

Одно из достижений этой ступени – новый уровень развития самосознания.

Открытие своего внутреннего мира во всей его индивидуальной целостности и уникальности, стремление к самопознанию, формирование личной идентичности, чувство индивидуальной самостождественности, преемственности и единства, самоуважение, становление личностного способа бытия, когда во многих жизненных коллизиях юный человек может вслух сказать: «Я - лично отвечаю за это!».

Возрастные характеристики особенностей развития определяют выбор форм и методов обучения, отраженных в содержании Программы.

Объем и срок освоения общеразвивающей программы

Программа рассчитана на 1 учебный год. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа: 144 часа за учебный год.

Форма обучения – очная.

1.2. Цель и задачи программы

Цель – формирование информационной компетенции обучающихся через овладение ими системой дополнительных знаний и умений в области современных ИКТ, для социального, культурного и профессионального самоопределения и творческой самореализации.

Задачи:

Обучающие:

- дать базовые знания по использованию компьютера в различных областях профессиональной деятельности и научить ребенка свободно обращаться с компьютером;
- сформировать навыки обработки и систематизации информации в компьютерной среде;
- познакомить обучающихся с основами киберспорта;
- подготовить обучающихся к участию в соревнованиях по киберспорту.

Воспитательные:

- сформировать умение грамотно организовать свой досуг средствами компьютерных и интернет технологий;
- воспитать усидчивость, аккуратность и терпение;
- воспитать умение работать в команде;
- воспитать грамотность и культуру общения на основе сотрудничества и взаимопомощи команды.

Развивающие:

- развивать образное и аналитическое мышление;
- развивать творческие и интеллектуальные способности обучающихся через решение нестандартных теоретических и практических задач.

1.3. Содержание общеразвивающей программы**Учебный план**

1 год обучения 1 модуль (стартовый уровень)

№	Тема	Кол-во часов	Теория	Практика	Формы контроля/ аттестации
1	Вводное занятие. История развития киберспорта. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.	2	1	1	Тест «Безопасность при работе за ПК. Безопасность в Интернет»
2	Игровые периферийные устройства.	2	1	1	Опрос. Практическое занятие
3	Программы для голосового общения в команде, ведения онлайн трансляций матчей.	2	1	1	Опрос. Практическое занятие
4	Киберспортивные дисциплины.	4	2	2	Опрос. Практическое занятие
5	Чемпионаты по	2	1	1	Опрос.

	киберспортивным дисциплинам				Практическое занятие
6	Правила киберспортивной дисциплины и киберспортивных соревнований по дисциплине	4	1	3	Опрос. Практическое занятие
7	Тактики и стратегии ведения игр.	14	2	12	Опрос. Практическое занятие
8	Различные режимы игры в киберспортивной дисциплине	6	1	5	Опрос. Практическое занятие
9	Распределение ролей в команде. Пробные игры для определения ролей в команде	8	2	6	Опрос. Практическое занятие
10	Практика командных игр. Изучение командных стратегий и тактических приемов	32	2	30	Опрос. Практическое занятие
11	Отработка командных стратегий и тактических приемов	52	2	50	Опрос. Практическое занятие
12	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	4	2	2	Опрос. Практическое занятие
13	Подготовка команды к внутригрупповому чемпионату	4	1	3	Опрос. Практическое занятие
14	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине	6	0	6	Участие в соревнованиях
15	Итоговое занятие. Награждение победителей	2	1	1	
	Итого:	144	10	134	

Содержание учебного плана

1. Вводное занятие. История развития киберспорта. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером (2 часа)

Теория: История развития киберспорта. 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.

Практика: Работа за компьютером, тест «Безопасность при работе за ПК и в сети Интернет»

2. Игровые периферийные устройства (2 часа).

Теория: Ассортимент современных игровых аксессуаров, техническая характеристика и особенности различных игровых периферийных устройств. Способы и приемы их детальной настройки. Выбор и настройка игровых периферийных устройств.

Практика: работа за компьютером с интернет источниками, настройка и калибровка игровых периферийных устройств на игровом месте.

3. Программы, используемые для голосового общения в команде, для ведения онлайн трансляций матчей (2 часа).

Теория: Программы, используемые для голосового общения в команде, для ведения онлайн трансляций матчей. Принципы работы, настройка и особенности использования программ: Skype, TeamSpeak. Детальные настройки серверной программы TeamSpeak.

Практика: работа за компьютером с интернет источниками, создание аккаунта, установка и настройка программ для голосового общения.

4. Киберспортивные дисциплины (4 часа)

Теория: Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин. Обзор действующих соревнований по киберспорту. Общая информация: симуляторы, соревновательные головоломки, сюжетные игры (Assassin's Creed, Dragon Age, Tomb Raider, Watch Dogs), и далее (по выбору педагога-тренера). Их особенности и направления.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

5. Чемпионаты по киберспортивным дисциплинам (2 часа).

Теория: Правила организации и проведения чемпионатов по киберспортивной дисциплине. Основные чемпионаты по современным командным соревновательным киберспортивным дисциплинам. Основные правила проведения и организации этих чемпионатов. Требования, предъявляемые к участникам этих соревнований. Действующие чемпионаты по различным дисциплинам.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

6. Правила киберспортивной дисциплины и киберспортивных соревнований (6 часов).

Теория: Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине. 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.

7. Тактики и стратегии ведения игр (14 часов).

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

8. Различные режимы игры в киберспортивной дисциплине (6 часов)

Теория: Различные режимы игры в киберспортивной дисциплине; различия в правилах этих режимов; использовании различных режимов игры при проведении соревнований и тренировок команд

Практика: Игровая практика, командная игровая практика, отработка режимов игры.

9. Распределение ролей в команде. Пробные игры для определения ролей в команде (8 часов)

Теория: Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине; особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине; различные тактические приемы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика. Распределение ролей в команде. Пробные игры для определения ролей в команде.

10. Практика командных игр. Изучение командных стратегий и тактических приемов (32 часа)

Теория: Тактические приемы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине; тактические приемы «помешать

противнику» реализовать его роль в команде; тактические приемы «помочь союзнику» реализовать его роль в команде.

Практика: работа за компьютером, командная игровая практика.

11. Отработка командных стратегий и тактических приемов (52 часа)

Теория: командные стратегии и тактические приемы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.

Практика: работа за компьютером, командная игровая практика.

12. Просмотр и обсуждение профессиональных матчей (4 часа)

Теория: командные стратегии и тактические приемы, применяемые профессиональными игроками на чемпионатах; особенности их реализации в различных игровых моментах; изменения стратегии команды в зависимости от стратегии противника.

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

13. Подготовка команды к внутригрупповому чемпионату (4 часа)

Теория: особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату; изучение предполагаемых противников по чемпионату; подготовка стратегий под конкретных противников.

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

14. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине (6 часов)

Практика: Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине.

Теория: Просмотр и обсуждение матчей оппонентов.

15. Итоговое занятие. Награждение победителей (2 часа)

Подведение итогов первого года обучения и награждение победителей внутригруппового чемпионата.

1.4 Планируемые результаты

Предметные:

- знание системных требований к аппаратуре для компьютерных игр;
- знание совместимости комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими;
- знание ассортимента современных игровых аксессуаров, их технические

- характеристики и особенности, способы и приёмы их детальной настройки;
- знание программ для голосового общения, принципы работы, настройки и особенности использования;
 - знание основных классов компьютерных игр;
 - знание основных принципов командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
 - знание правил организации спортивных соревнований;
 - знание функционала работников при организации соревнований;
 - умение настраивать аппаратуру компьютера под игры;
 - умение выполнять настройку и калибровку игровых аксессуаров;
 - умение устанавливать, и настраивать программы для голосового общения.

Метапредметные:

- умение планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- умение ставить цель, планировать достижение этой цели;
- наличие коммуникативных навыков;
- умение работать в команде, адекватно воспринимать оценку своих действий, критику;
- наличие культуры общения на основе сотрудничества и взаимопомощи команды;
- умение мыслить нестандартно, творчески подходить к решению поставленных задач.
- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
- умение аргументировать свою точку зрения, признавать возможность существования различных точек;

Личностные:

- наличие терпения, усидчивости;
- умение доводить начатое дело до конца;
- терпение, аккуратность;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
- самостоятельность суждений, независимость и нестандартность мышления.

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Календарный учебный график

№	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Название разделов и тем	Форма контроля
1			Лек. Прак.	2	История развития киберспорта. Безопасные методы и приемы работы за персональным	Устный опрос Тест

					компьютером	
2			Лек. Прак.	2	Игровые периферийные устройства	Устный опрос
3			Лек. Прак.	2	Программы для голосового общения в команде, ведения онлайн трансляций матчей.	Устный опрос
4			Лек. Прак.	2	Киберспортивные дисциплины. Современные командные соревновательные киберспортивные дисциплины.	Устный опрос
5			Лек. Прак.	2	Симуляторы, головоломки, сюжетные игры (Assassin's Creed, Dragon Age, Tomb Raider, Watch Dogs) и т.п.	Устный опрос
6			Лек. Прак.	2	Чемпионаты по киберспортивным дисциплинам	Устный опрос
7			Лек. Прак.	2	Правила киберспортивной дисциплины	Устный опрос
8			Лек. Прак.	2	Правила киберспортивных соревнований	
9			Лек. Прак.	2	Роли в команде по киберспортивной дисциплине.	Устный опрос
10			Лек. Прак.	2	Тактики и стратегии ведения игр	Устный опрос
11			Лек. Прак.	2	Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде	
12			Прак.	2	Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах	Устный опрос
13			Лек. Прак.	2	Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде	Устный опрос
14			Прак.	2	Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде	
15			Лек. Прак.	2	Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде	Устный опрос
16			Прак.	2	Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде	Устный опрос

17			Прак.	2	Различные режимы игры в киберспортивной дисциплине	Устный опрос
18			Прак.	2	Различия в правилах режимов игры	Устный опрос
19			Прак.	2	Использование режимов игры при проведении соревнований и тренировок	Устный опрос
20			Прак.	2	Роли в команде по киберспортивной дисциплине	Устный опрос
21			Прак.	2	Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине	Устный опрос
22			Прак.	2	Тактические приемы на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине	Устный опрос
23			Прак.	2	Распределение ролей в команде	Устный опрос
24			Прак.	2	Пробные игры для определения ролей в команде	Устный опрос
25			Лек. Прак.	2	Практика командных игр. Изучение командных стратегий и тактических приемов	Устный опрос
26			Прак.	2	Разбираем карту Cache	Устный опрос
27			Прак.	2	Как подобрать идеальный прицел в CS:GO	Устный опрос
28			Прак.	2	Как раскидывать гранаты	Устный опрос
29			Прак.	2	Разбираем карту de_train	Устный опрос
30			Прак.	2	Джентльменский набор CS:GO при игре за защиту	Устный опрос
31			Прак.	2	Прорыв через дворцы, квартиры, магазины.	Устный опрос
32			Прак.	2	Разбор карты de_mirage	Устный опрос
33			Прак.	2	Пистолеты CS:GO — оружие последнего шанса или залог победы?	Устный опрос
34			Прак.	2	Изменения карты de_nuke в Counter-Strike: Global Offensive	Устный опрос

35			Прак.	2	Пистолеты-пулемёты: «денежные машинки» CS:GO	Устный опрос
36			Прак.	2	Подробный разбор карты de_dust2	Устный опрос
37			Прак.	2	Основные ошибки новичков в CS:GO	Устный опрос
38			Прак.	2	Советы по правильной стрельбе из АК-47	Устный опрос
39			Прак.	2	Советы по игре в обороне в Counter-Strike: Global Offensive	Устный опрос
40			Прак.	2	На что смотреть в трансляциях по CS:GO	Устный опрос
41			Практ	2	Отработка командных стратегий и тактических приемов	Устный опрос
42			Прак.	2	WC dota2	Устный опрос
43			Прак.	2	Советы	Устный опрос
44			Прак.	2	Герои	Устный опрос
45			Прак.	2	Артефакты	Устный опрос
46			Прак.	2	Monkey King	Устный опрос
47			Прак.	2	Monkey руководство	Устный опрос
48			Прак.	2	Роуминг	Устный опрос
49			Прак.	2	Свободный стиль	Устный опрос
50			Прак.	2	Warlock	Устный опрос
51			Прак.	2	Чрезмерный потенциал	Устный опрос
52			Прак	2	5 ключевых ошибок новичков	Устный опрос
53			Прак	2	Диалоги в Dota 2: побеждаем силой слова!	Устный опрос
54			Прак	2	Pudge:	Устный опрос

55			Прак	2	Особенности рыбалки	Устный опрос
56			Прак	2	Пять лучших героев для новичка	Устный опрос
57			Прак	2	Охота на лесных чудовищ: причины, основы и нюансы	Устный опрос
58			Прак	2	Mirana – сложный персонаж на легкой линии	Устный опрос
59			Прак	2	Играем и объясняем: осенний Battle Pass	Устный опрос
60			Прак	2	MMR в Dota 2: источник разочарований или дорога на The International?	Устный опрос
61			Прак	2	Керри Dota 2: как выиграть матч в одиночку	Устный опрос
20			Прак	2	Оффлейнер Dota 2: кто он, зачем нужен и чем хорош	Устный опрос
63			Прак	2	Герои центральной линии: азы, советы и рекомендации по персонажам	Устный опрос
64			Прак	2	Герои поддержки Dota 2: основы и советы	Устный опрос
65			Лек. Прак.	2	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	Устный опрос
66			Прак	2	20 советов, которые помогут вам в Counter-Strike: Global Offensive	Устный опрос
67			Лек. Прак.	2	Подготовка команды к внутригрупповому чемпионату	Устный опрос
68			Прак.	2	Отработка командных стратегий и тактических приемов	
69			Лек. Прак.	2	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине	Соревн.
70			Прак.	2	Проведение соревнований	Соревн.
71			Прак.	2	Проведение соревнований	Соревн.
72			Лек. Прак.	2	Итоговое занятие. Награждение победителей	Тест, опрос

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Для проведения занятий необходимо достаточно просторное помещение, которое должно быть хорошо освещено и оборудовано необходимой мебелью: столы, стулья, шкафы – витрины для хранения материалов, специального инструмента, приспособлений, чертежей, моделей. Компьютерный класс 11 шт.

1. Системное программное обеспечение
2. Прикладное программное обеспечение
3. Проектор

Методические материалы

<https://store.steampowered.com/?l=russian>

Кадровое обеспечение: Педагогическая деятельность по реализации дополнительных общеобразовательных программ осуществляется лицами, имеющими среднее профессиональное или высшее образование (в том числе по направлениям, соответствующим направлениям дополнительных общеобразовательных программ, реализуемых организацией, осуществляющей образовательную деятельность) и отвечающими квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам.

2.3 Формы аттестации и оценочные материалы

Формы подведения итога реализации программы

- практическое занятие;
- устный опрос;
- участие в соревнованиях, чемпионатах, киберфестивале;
- защита проектов;
- участие в конкурсах;

Мониторинг освоения детьми программного материала

Высокий уровень развития:

Самостоятельно, быстро и без ошибок выбирает необходимые детали; с точностью проектирует по образцу; конструирует по схеме без помощи педагога.

Средний уровень развития:

Самостоятельно, без ошибок в медленном темпе выбирает необходимые детали, присутствуют неточности, проектирует по образцу, пользуясь помощью педагога; конструирует в медленном темпе, допуская ошибки.

Низкий уровень развития:

Без помощи педагога не может выбрать необходимую деталь, не видит ошибок при проектировании; проектирует только под контролем педагога; не понимает последовательность действий при проектировании; конструирует только под контролем педагога

Виды контроля

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
Итоговый контроль		
В начале учебного года	Определение уровня развития обучающихся, их технических способностей	Контрольные задания (тесты, анкеты, развернутые ответы на вопросы, кроссворды), наблюдение, различные методики развития креатвности.
Промежуточный контроль		
В середине учебного года	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала. Повышение ответственности и заинтересованности воспитанников в обучении. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Определение результатов обучения.	Контрольные задания (тесты, анкеты, развернутые ответы на вопросы, кроссворды), наблюдение, различные методики развития креатвности. Участие в конкурсах, выставках, марафонах, защитах проекта
Итоговый контроль		
В конце учебного года	Определение изменения уровня развития обучающихся, их технических способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование обучающихся на дальнейшее (в том числе самостоятельное) обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	Контрольные задания (тесты, анкеты, развернутые ответы на вопросы, кроссворды), наблюдение, различные методики развития креатвности. Участие в конкурсах, выставках, марафонах, защитах проекта, итоговая выставка работ, составление альбома работ.

В конце каждого контроля составляется сводная карта на каждого обучающегося и заполняется сводная всех групп.

Критерии оценивания навыков

- уровень теоретических знаний;
- владение терминологией;
- уровень практических знаний;
- уровень креативности;

- уровень интеллектуальных умения;
- учебно-коммуникативные навыки;
- учебно-организационные навыки.

2.4 Методические материалы

Приемы и методы организации учебного процесса (по характеру познавательной деятельности)

Методическое обеспечение осуществляется по основным, традиционным для системы образования методикам, а также опирается на новые образовательные технологии (метод проблемного обучения).

Эффективность обучения по данной программе зависит от организации занятий, проводимых с применением следующих методов по способу получения знаний:

- Объяснительно - иллюстративный - предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, работа с технологическими картами и др);
- Эвристический - метод творческой деятельности (создание творческих моделей и т. д.);
- Проблемный - постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения обучающимися;
- Репродуктивный - воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: собирание моделей и конструкций по образцу, беседа, упражнения по аналогу);
- Частично - поисковый - решение проблемных задач с помощью педагога;
- Поисковый – самостоятельное решение проблем;
- Метод проблемного изложения - постановка проблемы педагогом, решение ее самим педагогом, соучастие обучающихся при решении.

Принципы, лежащие в основе программы:

- доступность (простота, соответствие возрастным и индивидуальным особенностям);
- наглядность (иллюстративность, наличие дидактических материалов);
- демократичность и гуманизм (взаимодействие педагога и ученика в социуме, реализация собственных творческих потребностей);
- научность (обоснованность, наличие методологической базы и теоретической основы);
- «от простого к сложному» (научившись элементарным навыкам работы, ребенок применяет свои знания в выполнении сложных творческих работ);
- психологический комфорт ребенка.

Основные методы обучения, применяемые в прохождении программы в начальной школе:

1. Устный.

2. Проблемный.
3. Частично-поисковый.
4. Исследовательский.
5. Проектный.
6. Формирование и совершенствование умений и навыков (изучение нового материала, практика).
7. Обобщение и систематизация знаний (самостоятельная работа, творческая работа, дискуссия).
8. Контроль и проверка умений и навыков (самостоятельная работа).
9. Создание ситуаций творческого поиска.
10. Стимулирование (поощрение).

Для реализации программы используются несколько форм занятий:

Вводное занятие – педагог знакомит обучающихся с техникой безопасности, особенностями организации обучения и предлагаемой программой работы на текущий год. На этом занятии желательно присутствие родителей, обучающихся (особенно 1-го года обучения).

Ознакомительное занятие – педагог знакомит обучающихся с новыми методами работы (обучающиеся получают преимущественно теоретические знания).

Занятие по памяти – проводится после усвоения обучающимися полученных знаний в работе с натуры; оно дает ребёнку возможность тренировать свою зрительную память.

Занятие-импровизация – на таком занятии обучающиеся получают полную свободу мыслей и действий. Подобные занятия пробуждают фантазию ребёнка, раскрепощают его; пользуются популярностью у детей и родителей.

Занятие проверочное – (на повторение) помогает педагогу после изучения сложной темы проверить усвоение данного материала и выявить обучающихся, которым нужна помощь педагога.

Конкурсное игровое занятие – строится в виде соревнования в игровой форме для стимулирования творчества обучающихся.

Комбинированное занятие – проводится для решения нескольких учебных задач.

Итоговое занятие – подводит итоги работы детского объединения за учебный год. Может проходить в виде мини-выставок, просмотров творческих работ, их отбора и подготовки к отчетным выставкам.

2.5 Список литературы

1. Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470 "О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606

"О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта" (Зарегистрирован 03.06.2016 № 42407) // Консультант Плюс. Справочно-правовая система [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.consultant.ru>. (Дата обращения 03.05.2018).

2. Приказ Минспорта России от 09.10.2017 № 881 «Правила вида спорта «компьютерный спорт»// Консультант Плюс. Справочно-правовая система [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.consultant.ru>. (Дата обращения 03.05.2018).

3. «Об утверждении Порядка признания видов спорта, спортивных дисциплин и включения их во Всероссийский реестр видов спорта и порядка его ведения»// Консультант Плюс. Справочно-правовая система [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.consultant.ru>. (Дата обращения 03.05.2018).

4. «Правила вида спорта «компьютерный спорт» (утв. приказом Минспорта России от 09.10.2017 N 881) // Консультант Плюс. Справочно-правовая система [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.consultant.ru>. (Дата обращения 03.05.2018).

5. Устав Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России» (ФКС России) (принят учредительным съездом Федерации 24.03.2000 г. (с изм. на 11.03.2017) // Электронный 51 ресурс. – режим доступа: http://resf.ru/upload/58f4c9f92235c_ustav.fks_2017.pdf. (Дата обращения 03.05.2018).

6. Министерство спорта РФ утвердило правила киберспорта. – 12.10.2017 // ООО «Федерация компьютерного спорта». – [Электронный ресурс]: режим доступа <http://resf.ru/Articles/articles/view/id/146>. (Дата обращения 03.05.2018).

7. Официальный сайт Федерации компьютерного спорта России. – 2017. – [Электронный ресурс]: режим доступа <http://www.resf.ru>. (Дата обращения 03.05.2018).

Перечень web-сайтов для дополнительного образования по предмету

1. <http://www.ft-fanarchiv.de/>
2. <http://www.liveinternet.ru/users/timemechanic/rubric/1198265/>