

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

Принята на заседании
методического совета
протокол № 2
от «09» сентября 2025г.

Утверждаю:
Директор МАОУ ДО ЦДО «Спектр»
_____ Е.В. Белоусова
Приказ от «09» сентября 2025г. № -О

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

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

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

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

- Федеральным Законом Российской Федерации от 14.07.2022 № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;

- Федеральным законом Российской Федерации от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013г.);

- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);

- Указом Президента Российской Федерации от 21.07.2020 №474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;

- Указом Президента Российской Федерации от 29.05.2017 № 240 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства»;

- Стратегией развития молодежной политики в Российской Федерации на период до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 17.08.2024 № 2233-р);

- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 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»;

- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил СП 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и(или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказом Министерства труда России от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

- Письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с

«Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);

- Приказом 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»

- Законом Свердловской области от 15.07.2013 № 78-ОЗ (ред. от 22.11.2022) «Об образовании в Свердловской области» (принят Законодательным Собранием Свердловской области 09.07.2013);

- Приказом Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;

- Методическими рекомендациями «Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях Свердловской области», утвержденные приказом ГАНОУ СО «Дворец молодежи» от 29.04.2025 №582-д;

- Уставом Муниципального автономного общеобразовательного учреждения дополнительного образования Центра дополнительного образования «Спектр» и иными локальными актами Учреждения.

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, целеустремленность, 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 10-17 лет

Отрочество, подростковый возраст - период жизни человека от детства до юности (от 10-12 до 14-17 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, имеющей 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 самоидентифицированности, 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, объемом 144 учебных часа.

Периодичность и продолжительность занятий.

Продолжительность одного учебного часа 40 минут, перерыв между учебными часами 10 минут.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа, всего 4 учебных часа в неделю.

Форма обучения – очная.

Формы организации деятельности детей на занятии: индивидуальная, групповая, фронтальная.

Форма организации учебного занятия: лекция, беседа, занятие - игра, мастер-класс, практическое занятие, конкурсы, мероприятия, соревнования.

Формы подведения итогов: тест, наблюдение, устный опрос, практическое задание, игры, соревнования, проекты.

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**

№	Тема	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение. Инструктаж по ТБ	2	1	1	Тест
2	Игровые периферийные устройства.	2	1	1	Опрос, практическое задание
3	Программы для голосового общения в команде, ведения онлайн трансляций матчей.	2	1	1	Опрос, практическое задание
4	Киберспортивные дисциплины.	4	2	2	Опрос, практическое задание
5	Чемпионаты по киберспортивным дисциплинам	2	1	1	Опрос, практическое задание
6	Правила киберспортивной дисциплины и киберспортивных соревнований по дисциплине	4	1	3	Опрос, практическое задание
7	Тактики и стратегии ведения игр.	14	2	12	Опрос, практическое задание
8	Различные режимы игры в киберспортивной дисциплине	6	1	5	Опрос, практическое задание
9	Распределение ролей в команде. Пробные игры для определения ролей в команде	8	2	6	Опрос, практическое задание
10	Практика командных игр. Изучение командных стратегий и тактических приемов	32	2	30	Опрос, практическое задание
11	Отработка командных стратегий и тактических приемов	52	2	50	Опрос, практическое задание

12	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	4	2	2	Опрос, практическое задание
13	Подготовка команды к внутригрупповому чемпионату	4	1	3	Опрос, практическое задание
14	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине	6	0	6	Соревнования
15	Итоги обучения.	2	1	1	Тест
	Итого:	144	10	134	

Содержание учебного плана

1. Введение.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

Практика: Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине.

Теория: Просмотр и обсуждение матчей оппонентов.

15. Итоговое занятие. Награждение победителей.

Практика: 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

№	Основные характеристики образовательного процесса	1 год обучения
1	Количество учебных недель в году	36
2	Количество учебных недель в 1 полугодии	16
3	Количество учебных недель во 2 полугодии	20
4	Количество учебных дней в году	72
5	Количество учебных часов в году	144
6	Количество учебных часов в неделю	4
7	Начало обучения	15 сентября
8	Окончание обучения	31 мая
9	Каникулы	31 декабря – 8 января
10	Выходные и праздничные дни	4 ноября, 31 декабря, 1-8 января, 23 февраля, 8 марта, 1 и 9 мая
11	Промежуточная и итоговая аттестация	16 – 29 декабря, 15 – 31 мая

Календарный тематический план

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

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

					дисциплине	
22			Практика	2	Тактические приемы на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине	Устный опрос
23			Практика	2	Распределение ролей в команде	Устный опрос
24			Практика	2	Пробные игры для определения ролей в команде	Устный опрос
25			Лекция Практика	2	Практика командных игр. Изучение командных стратегий и тактических приемов	Устный опрос
26			Практика	2	Разбираем карту Cache	Устный опрос
27			Практика	2	Как подобрать идеальный прицел в CS:GO	Устный опрос
28			Практика	2	Как раскидывать гранаты	Устный опрос
29			Практика	2	Разбираем карту de_train	Устный опрос
30			Практика	2	Джентльменский набор CS:GO при игре за защиту	Устный опрос
31			Практика	2	Прорыв через дворцы, квартиры, магазины.	Устный опрос
32			Практика	2	Разбор карты de_mirage	Устный опрос
33			Практика	2	Пистолеты CS:GO — оружие последнего шанса или залог победы?	Устный опрос
34			Практика	2	Изменения карты de_nuke в Counter-Strike: Global Offensive	Устный опрос
35			Практика	2	Пистолеты-пулемёты: «денежные машинки» CS:GO	Устный опрос
36			Практика	2	Подробный разбор карты de_dust2	Устный опрос
37			Практика	2	Основные ошибки новичков в CS:GO	Устный опрос
38			Практика	2	Советы по правильной стрельбе из АК-47	Устный опрос
39			Практика	2	Советы по игре в обороне в Counter-Strike: Global Offensive	Устный опрос
40			Практика	2	На что смотреть в трансляциях по CS:GO	Устный опрос
41			Практика	2	Отработка командных стратегий и тактических приемов	Устный опрос
42			Практика	2	WC dota2	Устный опрос
43			Практика	2	Советы	Устный опрос
44			Практика	2	Герои	Устный опрос
45			Практика	2	Артефакты	Устный опрос

46			Практика	2	Monkey King	Устный опрос
47			Практика	2	Monkey руководство	Устный опрос
48			Практика	2	Роуминг	Устный опрос
49			Практика	2	Свободный стиль	Устный опрос
50			Практика	2	Warlock	Устный опрос
51			Практика	2	Чрезмерный потенциал	Устный опрос
52			Практика	2	5 ключевых ошибок новичков	Устный опрос
53			Практика	2	Диалоги в Dota 2: побеждаем силой слова!	Устный опрос
54			Практика	2	Pudge:	Устный опрос
55			Практика	2	Особенности рыбалки	Устный опрос
56			Практика	2	Пять лучших героев для новичка	Устный опрос
57			Практика	2	Охота на лесных чудовищ: причины, основы и нюансы	Устный опрос
58			Практика	2	Mirana – сложный персонаж на легкой линии	Устный опрос
59			Практика	2	Играем и объясняем: осенний Battle Pass	Устный опрос
60			Практика	2	MMR в Dota 2: источник разочарований или дорога на The International?	Устный опрос
61			Практика	2	Керри Dota 2: как выиграть матч в одиночку	Устный опрос
20			Практика	2	Оффлейнер Dota 2: кто он, зачем нужен и чем хорош	Устный опрос
63			Практика	2	Герои центральной линии: азы, советы и рекомендации по персонажам	Устный опрос
64			Практика	2	Герои поддержки Dota 2: основы и советы	Устный опрос
65			Лекция Практика	2	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	Устный опрос
66			Практика	2	20 советов, которые помогут вам в Counter-Strike: Global Offensive	Устный опрос
67			Лекция Практика	2	Подготовка команды к внутригрупповому чемпионату	Устный опрос
68			Практика	2	Отработка командных стратегий и тактических приемов	
69			Лекция Практика	2	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине	Соревнования
70			Практика	2	Проведение соревнований	Соревнования
71			Практика	2	Проведение соревнований	Соревнования

72			Лекция Практика	2	Итоговое занятие. Награждение победителей	Тест
----	--	--	--------------------	---	---	------

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" <http://www.consultant.ru>

2. Приказ Минспорта России от 09.10.2017 № 881 «Правила вида спорта «компьютерный спорт» <http://www.consultant.ru>

3. «Об утверждении Порядка признания видов спорта, спортивных дисциплин и включения их во Всероссийский реестр видов спорта и порядка его ведения» <http://www.consultant.ru>

4. «Правила вида спорта «Компьютерный спорт» (утв. приказом Минспорта России от 09.10.2017 № 881) <http://www.consultant.ru>

5. Устав Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России» (ФКС России) (принят учредительным съездом Федерации 24.03.2000) http://resf.ru/upload/58f4c9f92235c_ustav.fks_2017.pdf

6. Министерство спорта РФ утвердило правила киберспорта. – 12.10.2017 // ООО «Федерация компьютерного спорта». <http://resf.ru/Articles/articles/view/id/146>

7. Официальный сайт Федерации компьютерного спорта России. – 2017.
<http://www.resf.ru>
8. <http://www.ft-fanarchiv.de/>
9. <http://www.liveinternet.ru/users/timemechanic/rubric/1198265/>