

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
г. АСТРАХАНИ «СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 32»
с углубленным изучением предметов физико-математического профиля»

Утверждена Приказом №
Директор МБОУ г. Астрахани «СОШ № 32»
_____ /О.Н. Сидорина

Принята на педагогическом совете
№ 2 от 10.01.2024г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Киберспорт»**

Разработана: методическим
объединением учителей физико-
математического цикла

Астрахань, 2024 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа технической физкультурно-спортивной направленности «Киберспорт» разработана на основе:

- Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепции развития дополнительного образования детей (утвержденной Распоряжением Правительства Российской Федерации от 04 сентября 2014 года № 1726-р);
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. N 09-3242 «О направлении информации «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- Методических рекомендаций для региональных, муниципальных органов управления дополнительным образованием и организаций дополнительного образования по обеспечению доступности услуг организациями дополнительного образования для детей с различными образовательными потребностями и возможностями (в том числе с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами, одаренными, находящимися в трудной жизненной ситуации)
- Профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утверждённого приказом Минтруда России от 5.03.2018 № 298 н;
- Федерального проекта «Успех каждого ребёнка» национального проекта «Образование», утвержденного президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому планированию и национальным проектам (протокол от 18 марта 2019 года № 3);

Направленность программы: физкультурно-спортивная

Актуальность программы: Киберспорт – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание.

Киберспортивные соревнования имеют четкие отличия от так называемых казуальных компьютерных игр. В 2004 году киберспорт в России был признан официальным видом спорта и зарегистрирован Государственным комитетом статистики.

Не каждая игра подходит для киберспорта. Ее математическая модель должна быть свободна от случайных событий, преобладающих над фактором умения игры. Все участники соревнований должны быть в одинаковых условиях. Правила игры должны стимулировать состязание.

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

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

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

Данное направление интересно и актуально для обучающихся. Также актуальность для общества подчеркивается его абсолютной демократичностью к физическим данным участников соревнований – обучающиеся с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта. Индустрия киберспортивных соревнований имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удаленной работы. В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимают киберспортивные соревнования.

Новизна программы заключается в том, что программа дополнена такой формой организации занятий как сеанс одновременной игры, что позволит познакомить школьников с опытными киберспортсменами, расширить игровую практику обучающихся, обозначить перспективы дальнейшего развития и совершенствования. представлена в углубленном изучении отдельных тем. Программой предусмотрено участие в соревнованиях и проведение соревнований среди обучающихся объединения, что позволит учащимся в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а также выявить недостатки в подготовке.

В рамках сетевого взаимодействия предусмотрено участие обучающихся в турнирах и онлайн-турнирах в соответствии с планом непосредственно российского движения школьников в сотрудничестве с Mail.ru Group, патриотическим движением «Юнармия».

Также в ходе данного курса обучающиеся 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.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что киберспортивные соревнования являются мощнейшим инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения. Таким образом, вместо запрета и отрицания видеоигр, этот курс позволяет направить детские увлечения в позитивное русло.

Организационно-педагогические условия реализации программы:

Срок реализации дополнительной общеразвивающей программы «Киберспорт» 1 год обучения.

Возраст обучающихся: от 12 до 16 лет.

В объединение принимаются все желающие. На первых занятиях проходит начальная диагностика знаний, умений и навыков, по результатам которой возможно распределение на 2 подгруппы: группу начинающих и группу совершенствования. В первой группе занимаются ребята, не умеющие играть в компьютерные игры, во второй группе занимаются ребята, имеющие первоначальные основы игры, а также некоторый игровой опыт. Занятия будут строиться с учетом диагностики и распределения заданий по мере сложности.

Деятельность киберспортсменов направлена на достижение максимального результата, выражающегося в победе над противником.

Формы обучения.

Обучение осуществляется в очной и дистанционной форме. Программа реализуется с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

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

Наполняемость группы: 15 человек.

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Всего часов на изучение программы – 144

Форма обучения – традиционная, через линейную последовательность освоения содержания в течение одного года в одной образовательной организации с частичным применением дистанционных технологий и использованием электронного обучения и/или участия в онлайн-чемпионатах.

Работа с детьми по данной программе делится на теоретические и практические занятия, которые предусматривают обучение как в командах, так и индивидуально для лучшего усвоения материала.

Обучение по дополнительной общеразвивающей программе может быть реализовано при помощи дистанционных образовательных технологий в следующих случаях: - обеспечение возможности продолжения образовательного процесса в условиях введения карантина, чрезвычайных ситуаций, при отсутствии возможности посещения занятий в учреждении.

Форма организации образовательной деятельности обучающихся – аудиторная, всем составом объединения и индивидуально. При наличии в объединении обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и (или) детей-инвалидов для них разрабатывается индивидуальный учебный план.

Форма занятий – учебное занятие. Используются нетрадиционные формы аудиторных занятий - использование информационных технологий и др. Обучение ведется на русском языке.

Педагогический процесс направлен на овладение рациональными формами ведения спортивной борьбы в процессе специфической соревновательной деятельности. Она включает в себя: изучение общих положений тактики выбранного вида спорта, приемов судейства и положения о соревнованиях, тактического опыта сильнейших спортсменов, освоение умений строить свою тактику в предстоящих соревнованиях; моделирование необходимых условий в тренировке и контрольных соревнованиях для практического овладения тактическими построениями. Ее результатом является обеспечение определенного уровня тактической подготовленности спортсмена или команды.

Тактическая подготовленность киберспортсменов тесно связана с использованием разнообразных технических приемов, со способами их выполнения, выбором наступательной, оборонительной, контратакующей тактики и ее формами (индивидуальной, групповой или командной).

1.2. Цель и задачи программы:

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

Задачи программы:

Предметные:

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

Метапредметные:

- научить четко планировать;
- научить работать в коллективе;
- научить строить доверительное дружеское отношение;
- стимулировать навыки познавательной активности, развивать коммуникативные

навыки;

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

Личностные:

- сформировать лидерские качества, психологической и коммуникативной культуры обучающихся;
- научить дисциплине, ответственности, планированию;
- развить навыки работы в команде, научить договариваться;
- создать благоприятный климат в детском коллективе.

1.3.Содержание программы:

Учебный план

№ п/п	Тема	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Знакомство.	2	1	1	Собеседование
2	Техника безопасности при работе с компьютером. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете	6	4	2	Беседа, практическое задание
3	CS:GO				
3.1.	Проведение отборочных игр среди обучающихся	10	2	8	Соревнование, чемпионат
3.2.	Техническая подготовка.	10	2	8	Наблюдение, устный опрос
3.3.	Изучение карт de_inferno, de_mirage, de_train, de_nuke, de_overpass, de_cobblestone, de_cache	12	6	6	Собеседование, практическое задание
3.4.	Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, подсадка. Прострелы	12	4	8	Наблюдение Практическое задание
3.5.	Отработка навыков, сыгранность команды.	12	4	8	Наблюдение, практика в игре
3.6.	Итоговая аттестация (Участие в соревнованиях)	12	2	10	Чемпионат
4	DOTA2				

4.1.	Проведение отборочных игр среди обучающихся	10	2	8	Наблюдение, практика в игре
4.2.	Техническая подготовка. Гаджеты. История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика.	10	2	8	Наблюдение, устный опрос
4.3.	Изучение героев и умений.	12	6	6	Собеседование, практическое задание.
4.4.	Тактическая подготовка.	12	4	8	Наблюдение, устный опрос
4.5.	Отработка навыков, сыгранность команды.	12	4	8	Наблюдение, практика в игре.
4.6.	Итоговая аттестация (Участие в соревнованиях)	12	2	10	Наблюдение, чемпионат
	ИТОГО	144	45	99	

Содержание учебного плана

Вводное занятие

Теория: Знакомство с программой курса, его содержанием, формами работы, практическими работами. Практика: Игры на знакомство.

Техника безопасности

Теория: Техника безопасности при работе с компьютером. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете Практика: тестирование

CS:GO

Отборочные игры

Теория: Знакомство с играми и правилами в игре

Практика: Проведение отборочных игр среди обучающихся

Техническая подготовка.

Теория: Гаджеты. История создания и системные требования. Прицел в CS GO. Таблица званий. Аббревиатуры. Экономика.

Практика: Тестирование

Изучение карт

Теория: Изучение карт de_inferno, de_mirage, de_train, de_nuke, de_overpass, de_cobblestone, de_cache

Практика: Работа за компьютером, игровая практика

Тактическая подготовка

Теория: Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, посадка. Прострелы

Практика: Одиночная игра с использованием изученных методик.

Отработка навыков

Теория: Отработка навыков, сыгранность команды.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика

Итоговая аттестация

Теория: Жеребьевка на команды, выбор карт и тактики соревнования

Практика: Участие в соревнованиях

DOTA2

Отборочные игры

Теория: Знакомство с играми и правилами в игре

Практика: Проведение отборочных игр среди обучающихся

Техническая подготовка.

Теория: Гаджеты. История создания и системные требования.

Прицел в CS GO. Таблица званий. Аббревиатуры. Экономика.

Практика: Тестирование

Изучение героев и умений.

Теория: Изучение героев и умений.

Практика: Тестирование

Техническая подготовка.

Теория: Гаджеты. История создания и системные требования. Таблица званий.

Аббревиатуры. Экономика.

Практика: Тестирование

Отработка навыков

Теория: Отработка навыков, сыгранность команды.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика

Итоговая аттестация

Теория: Жеребьевка на команды, выбор карт и тактики соревнований

Практика: Участие в соревнованиях

1.4. Планируемые результаты:

Предметные:

- научатся разбираться в совместимости комплектующих компьютера, как согласовываются параметров одних устройств с другими;
- изучат основные классы компьютерных игр;
- будут понимать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- будут знать основные правила и особенности проведения киберспортивных игр;
- изучат основы киберспорта как спортивной дисциплины.

Метапредметные:

- будут уметь четко планировать;
- появятся навыки работы в коллективе;
- появятся доверительное дружеское отношение;
- появятся навыки познавательной активности, будут развиты коммуникативные навыки;
- появятся: аналитическое и критическое мышление, самооценка, навыки работы в группе, в команде;

Личностные:

- будут сформированы лидерские качества;
- научатся дисциплине, ответственности, планированию;
- появятся навыки работы в команде, научатся договариваться;
- появится благоприятный климат в детском коллективе.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график разрабатывается ежегодно (Приложение 1)

Общий календарный график

Начало учебного года	01.09.
Окончание учебного года	31.05.
Продолжительность учебного года	36 недель
Продолжительность учебной недели	5 дней
Начало учебно-тренировочных занятий	Согласно расписанию
Длительность учебно-тренировочного занятия	45 мин
Сроки аттестации	Вступительная диагностика - сентябрь. Промежуточная аттестация - декабрь, итоговая аттестация - май

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение для реализации программы:

- кабинет для проведения учебно-тренировочных занятий;
- оборудование учебного помещения;
- столы и стулья для учащихся и педагога;
- компьютеры;
- аптечка;

Для зрительного восприятия материала имеются наглядные пособия, таблицы. Для разработки планов-конспектов занятий, проведения бесед, игр используются интернет-ресурсы.

Информационное обеспечение:

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

- <https://www.youtube.com/c/Tankkko/videos>;
- <https://www.twitch.tv/csruhub>;
- https://www.twitch.tv/esl_csgo;
- <https://www.youtube.com/channel/UCq7JZ8ATgQWou6sDM1czjhg>;
- <https://www.youtube.com/c/GstvRu/videos>.

Кадровое обеспечение

По данной программе работает педагог дополнительного образования с средним профессиональным образованием,

2.3. Формы контроля/аттестации

- Входящий контроль (Приложение 2);
- Промежуточный контроль (Приложение 3) освоения карт;
- Итоговый контроль – участие в чемпионатах, соревнованиях.

2.4. Оценочные материалы

С целью оценки технико-тактической подготовки на игровой процесс необходимо использовать существующие средства аналитики, это сервисы аналитики игровых данных, такие как click-storm, opendota и dotabuff.

Для проведения итогов реализации программы используется оценка результатов, полученных во время участия обучающихся в чемпионате по выбранной дисциплине, как внутригрупповом, так и чемпионате на уровне региона.

1. Высокий уровень (не только проявляют, но и стараются научить действовать правильно других);
 2. Средний уровень (понимают, как надо себя вести, какие действия необходимо производить, но не всегда следуют им);
 3. Низкий уровень (проявляются иногда);
- принятие и соблюдение правил, принятых в области компьютерного спорта (1-5 баллов);
 - самостоятельность и ответственность за свои поступки, в том числе и в компьютерной игре (1-5 баллов);
 - сформированность навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных ситуациях, умение не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций
 - умение получать и обрабатывать новую информацию, организации собственной деятельности (1-5 баллов);
 - доброжелательность, умение слушать и слышать собеседника, обосновывать свою позицию, высказывать свое мнение (1-5 баллов).

2.5. Методические материалы

Для проведения учебных занятий используются разнообразные формы и методы работы. Формы:

- игры аркады;
- творческие задания;
- киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы;
- дискуссии;
- педагогическое тестирование для определения уровня подготовки у обучающихся (Приложение 4).

Методы:

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

Теоретические занятия проходят в форме лекций, на которых через 20 минут проводятся физкультминутки, а на практических занятиях: – подвижные упражнения для снятия психофизического напряжения в целях охраны здоровья. Занятия заканчиваются рефлексивной деятельностью, закрепляющей и проверяющей знания учащихся и ориентирующей педагога на последующие действия.

Для ребят обязательно участие в чемпионатах и конкурсах различного уровня.

Дидактические материалы:

- вспомогательная литература;
- папка с разработками теоретических материалов по темам программы;
- анкеты;
- банк интерактивных игр и упражнений на знакомство, на выявление лидеров, на взаимодействие, на развитие креативности;
- разработки тренингов;
- разработочный материал (рекомендации, памятки, советы).
- применение в качестве дидактического материала уроков - онлайн-курсы для Киберспортсменов (Приложение 5);
- участие в проведении онлайн-чемпионатах по изученным играм.

При реализации программы принципиальным является то, что учреждение дополнительного образования не заставляет ребенка учиться, а создает условия для грамотного выбора каждым содержания изучаемого предмета и темпов его освоения. Ребенок приходит сюда сам, добровольно, в свое свободное время от основных занятий в школе, выбирает интересующий его предмет и понравившегося ему педагога. Задача педагога – не «давать» материал, а пробудить интерес, раскрыть возможности каждого, организовать совместную познавательную, творческую деятельность каждого ребенка

3. Рабочая программа воспитания

С 1 сентября 2020 года вступил в силу Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся». «Воспитание - деятельность, направленная на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде". (Статья 2, пункт 2)

3.1. Формы работы направлены на:

- Работа с коллективом учащихся;

- формирование навыков по этике и психологии общения;
- технологии социального и творческого проектирования (коммуникация и кооперация);
- обучение практическим умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;
- развитие творческого культурного, коммуникативного потенциала обучающихся в процессе участия в совместной общественно
- полезной деятельности; - содействие формированию активной гражданской позиции; - воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему городу.

- Работа с родителями:

- организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации);

- содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность объединения, - оформление информационных уголков для родителей по вопросам воспитания детей.

3.2. Календарь мероприятий воспитательной работы

Дата	Чему посвящено	Форма проведения
1 сентября	День знаний	Игровая программа, посвященная Дню открытых дверей
3 сентября	День солидарности в борьбе с терроризмом	Классный час
30 сентября	Выборы в органы ученического самоуправления общеобразовательных организаций	Круглый стол, беседа
Первые выходные октября	День пожилых людей	Проведение акций, помощь волонтерам
5 октября	День учителя	Занятие-викторина
4 ноября	День Народного единства	Викторина
20 ноября	Всемирный день Ребенка	Классные часы, беседы
Третье воскресенье ноября	День памяти жертв ДТП	Проведение акций
25 ноября	День Матери	Классный час, участие в конкурсах
9 декабря	День Героев Отечества	Беседа, викторина
12 декабря	День Конституции России	Тестирование, классный час
23 февраля	День Защитника Отечества	Участие в конкурсах
Первое воскресенье марта	Международный день детского телевидения и радиовещания	Беседа
8 марта	Международный женский день	Участие в конкурсах
18 марта	День присоединения Крыма к России	Викторина, конкурс сочинений
27 марта	Всемирный День театра	Беседа
Третья неделя марта	Единый день профориентации	Классный час, тестирование
7 апреля	Всемирный День здоровья	Участие в конкурсах
12 апреля	День космонавтики	Викторина
1 мая	Праздник весны и труда	Круглый стол, беседа
9 мая	День Победы	Участие в акции «Бессмертный полк»
1 июня	День защиты детей	Праздничное мероприятие
27 июня		

Участие в акциях и праздничных мероприятиях

Список литературы

4.1. Нормативно-правовая документация

1. Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ (ред. от 29.07.2017) «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный закон «Об общественных объединениях» от 19.05.1995 г. № 82-ФЗ (последняя редакция от 20.12.2017 г. № 404-ФЗ).
3. Федеральный закон «О государственной поддержке молодежных и детских общественных объединений» от 28.06.1995 г. № 98-ФЗ (последняя редакция от 28.12.2016 № 478-ФЗ).
4. Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.1998 г. № 124-ФЗ (последняя редакция от 28.12.2016 г. № 465-ФЗ).
5. Федеральный закон «О персональных данных» от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ (последняя редакция от 31 декабря 2017 г. № 498-ФЗ).
6. Федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ (последняя редакция от 29 июля 2018 г. № 242-ФЗ).
7. Федеральный закон от 5.02.2018 г. № 15-ФЗ «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации по вопросам добровольчества (волонтерства)».
8. Федеральный закон от 28.12.2010 г. № 390-ФЗ «О безопасности».
9. Указ Президента Российской Федерации от 13.04.2011 г. № 444 (ред. от 29.06.2013) «О дополнительных мерах по обеспечению прав и защиты интересов несовершеннолетних граждан Российской Федерации».
10. Указ Президента Российской Федерации от 29.05.2017 г. № 240 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства».
11. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 29.01.2021г. №2 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
12. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N28 «Об утверждении санитарных правил СП2.4.3648-20"Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"(вместе с "СП 2.4.3648-20. Санитарные правила...»

13. Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р.

14. Основы государственной молодежной политики Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение правительства Российской Федерации от 29 ноября 2014г. № 2403р.

4.2. Литература для педагога

1. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013.– С. 90-96.

2. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – С. 81-91.

3. 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.

4.3. Литература для учащихся

- Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, <http://ru.dota2.com/2013/05/> (дата обращения 20.04.2021).

- Александр «eLXander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, <https://www.land.empire.gg/news/1594/> , (дата обращения 20.04.2021).

- Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, URL <https://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 20.04.2021)

- Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 20.04.2021) - Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina (дата обращения 20.04.2021)

- Панфилов К., Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport> (дата обращения 20.04.2021)

Список

онлайн-курсов для киберспортсменов:

1.

https://skillbox.ru/?utm_source=advcake&utm_medium=cpa&utm_campaign=affiliate&utm_content=71927d7b&utm_term=bba0e066c1bff79b0e0950d24c03bd90&advcake_params=bba0e066c1bff79b0e0950d24c03bd90&keyword=stkibersport

2. <https://multiversa.ru/>