

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «МЕЛЕКЕССКИЙ РАЙОН»  
УЛЬЯНОВСКОЙ ОБЛАСТИ»

ПРИНЯТО  
Педагогическим советом  
МБУ ДО ДДТ  
(протокол от 25.05.2021 № 4)

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБУ ДО ДДТ



Л.В.Лисов

Приказ от 31.05.2021 № 13-о

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«СУВЕР-ИГРЫ»  
технической направленности**

Уровень сложности: стартовый  
Срок реализации: 2 года – 144 ч., в т.ч.:  
Модуль 1 – 30 часов  
Модуль 2 – 42 часа  
Модуль 3 – 30 часов  
Модуль 4 – 42 часа

Возраст учащихся: 11 – 17 лет



Подписан: Лисов Леонид Владимирович  
DN: C=RU, OU=Директор, O=МБУ ДО ДДТ, CN=Лисов Леонид Владимирович,  
E=ddtmelekess-m@yandex.ru  
Основание: Я являюсь автором этого документа  
Местоположение: п. Новоселки  
Дата: 2021-09-28 12:15:30  
Foxit PhantomPDF Версия: 9.6.0

Автор – составитель:  
Нисютин Сергей Андреевич,  
педагог-организатор

п. Новоселки  
2021

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:</b>	<b>3</b>
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	7
1.3. Содержание программы	8
1.4. Планируемые результаты	17
<b>2. Комплекс организационно-педагогических условий:</b>	<b>19</b>
2.1. Календарный учебный график	19
2.2. Условия реализации программы	20
2.3. Формы аттестации (контроля)	21
2.4. Оценочные материалы	22
2.5. Методические материалы	32
<b>3. Список литературы</b>	<b>38</b>
<b>Приложение 1</b>	<b>42</b>
<b>Приложение 2</b>	<b>46</b>

## 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

### 1.1. Пояснительная записка

Благодаря стремительному развитию информационных технологий и непрерывному увеличению объема информации, необходимой для трудовой деятельности, компьютерное обучение получает всё большую популярность. Разработаны и успешно используются в учебном процессе электронные обучающие курсы и системы, исследуются и анализируются методы и результаты их применения. Ученые постоянно разрабатывают и предлагают к внедрению новые, более совершенные методы, позволяющие существенно повысить качество и интенсифицировать процесс обучения.

Компьютерные игры появились во второй половине XX века. В дальнейшем эта отрасль информационных технологий постоянно развивалась и сейчас превратилась в самостоятельную индустрию. Первоначально компьютерные игры рассматривались в классическом понимании этого понятия: игра - это «занятие, служащее для развлечения, отдыха» (по С.И.Ожегову). Множество таких игр сейчас доступно в интернете. Лишь позднее компьютерные игры стали применять и для обучения. Ежегодно проводятся как региональные, так и международные конференции разработчиков компьютерных игр (в России - КРИ) и посвященные разработке и применению игр в обучении (например, European Conference on Games Based Learning). Учитывая высокую популярность компьютерных игр, в вузах внедряются программы по подготовке специалистов в этой области. Популярность компьютерных игр ни для кого не секрет, но в последние годы они из сферы домашних развлечений уверенно перемещаются в сферу спорта и шоу-бизнеса. Эта трансформация закрепляется и на официальном уровне: в 2016 году Министерство спорта РФ признало киберспорт самостоятельным видом спорта, в 2017 году была аккредитована Федерация компьютерного спорта, появилась возможность проведения чемпионата и кубка России, присвоения игрокам спортивных разрядов. А на международном уровне всерьез идет разговор о перспективах включения некоторых дисциплин киберспорта в программу Олимпийских игр.

Киберспортивные турниры также становятся все более «телегеничными» и обрастают новой аудиторией. Мировое лидерство в киберспортивной индустрии принадлежит Южной Корее и Китаю, в Европе на первых позициях находятся Швеция и Россия. По прогнозам, в ближайшие 20–30 лет киберспорт по своей популярности может обогнать футбол и баскетбол, и внутри, и вокруг киберспортивного бизнеса появится целый ряд новых профессий.

Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма (сокращенно РГУФКСМиТ) стал первым российским ВУЗом, который в 2017 году открыл прием абитуриентов на специальность: «Теория и методика компьютерного спорта» по направлению «Физическая культура».

Дополнительная общеобразовательная программа «Cyber-игры» **технической направленности** предназначена для реализации в творческих объединениях Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества муниципального образования «Мелекесский район» Ульяновской области» (далее – МБУ ДО ДДТ) на базе общеобразовательных организаций.

**Актуальность программы** данной программы показывает придание всё большего значения и внимания киберспортивным соревнованиям в нашей стране (данную дисциплину внесли во Всероссийский реестр видов спорта), и во всем мире вплоть до возможности включения некоторых кибердисциплин в программу Олимпийских игр. Киберспорт – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер или игровая приставка моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание.

Помимо этого актуальность киберспорта для общества подчеркивается его абсолютной демократичностью к физическим данным участников соревнований – люди 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. Киберспорт находится в стадии становления, поэтому необходимо познакомить с ним обучающихся и подготовить будущих киберспортсменов, способных добиться успехов в новом виде спорта, возможно для представления страны на международных соревнованиях, а также для достижения индивидуального успеха учащимися, решившими связать свою жизнь с этим явлением.

**Новизна и отличительные особенности программы.** В ходе обучения по данной программе учащиеся обучаются обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. Также учащиеся смогут участвовать в соревнованиях не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет учащимся опыт, который позволит им не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

С точки зрения педагогической целесообразности киберспортивные соревнования являются мощнейшим инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения. Таким образом, вместо запрета и отрицания видеоигр, этот курс позволяет направить детские увлечения в позитивное русло.

Отмечено, что:

а) у играющих улучшается концентрация и скорость реакции, анализ ситуации, вычислительные навыки, принятие решений в критических ситуациях, повышается стрессоустойчивость;

б) в играх ребята продумывают тактики и стратегии, распределяются роли, кто, где, и когда должен быть, и что делать, тем самым формируется умение планировать, ставить цели, соотносить планы с полученным результатом;

в) улучшаются навыки работы в команде, проявление лидерских качеств. Развиваются навыки принятия решений на благо всей команде, формируются коммуникативные навыки;

г) игра в команде и участие в турнирах позволяет раскрыться и приобрести уверенность в себе, независимо от возраста, внешних или физических данных;

д) играющие ребята хорошо разбираются и постоянно интересуются новыми технологиями, так как видеоигры являются их прямым отражением.

Участие в турнирах способствует социализации ещё и потому, что, так как соревнования проходят в оффлайн-формате, игроки постоянно общаются друг с другом и взаимодействуют с внешним миром. Это позволяет разрушить стереотип о замкнутости любителей компьютерных игр.

Занимаясь по данной программе, учащиеся учатся принимать оптимальную стратегию игрового поведения, ведущую к достижению высокого командного результата, сотрудничать со всем коллективом своей команды и игроками любого вида соревнований, проектировать командный успех и успешное продвижение в соревновании, принимать сложные решения в оптимальные сроки, прогнозировать и предугадывать действия соперника.

***Уровень освоения содержания образования: стартовый.***

Программа обучения (стартовый уровень) предусматривает получение первоначальных знаний, умений и навыков киберспортсмена, формирование устойчивого интереса к занятию киберспортом и компьютерным играм, основных сведений о киберспорте, по организации, проведению, подготовки к участию в киберспортивных соревнованиях. Учащиеся получают необходимый теоретический материал, тактическую подготовку, тренировки, принимают участие в турнирах.

***Адресат программы*** – учащиеся общеобразовательных школ в возрасте 11-17 лет, проявляющие интерес киберспорту в каком-либо из его проявлений. Возраст детей, участвующих в реализации данной программы определён в соответствии с возрастными ограничениями для игр, используемыми при реализации программы. Кроме того, в этом возрасте нервная система ребенка еще слишком неустойчива, нестабильна, очень высок риск формирования компьютерной зависимости. Очень важно, на этом этапе развития, показать подростку возможность эффективно организовать свой досуг средствами компьютерных игр и интернет-технологий. Подростки наиболее приспособлены для успешного развития в киберспорте. К тому же они и являются большей частью аудитории киберспортивных соревнований, а также и участниками. С большим оптимизмом и заинтересованностью подростки занимаются этим новым видом спорта. Спросите у любого ребёнка или подростка сталкивался ли он лично с одной из киберспортивных дисциплин и ответ будет, скорее всего, положительный.

***Продолжительность обучения*** по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Cyber-игры» составляет ***два года***.

**Основной учебно-тематический план** составлен на 144 часа.

**Форма обучения по данной программе:** очная. Программа может быть реализована как очная с использованием дистанционных технологий.

**Наполняемость учебных групп:** 1 год обучения – 12-15 человек (11-16 лет), 2 год обучения (12-17 лет). Состав группы постоянный, возможно формирование групп учащихся одного возраста или разновозрастных групп. Специальных требований к знаниям учащихся при приеме в объединение не имеется.

Предполагается, что в дальнейшем группы учащихся, которые занимаются по данной программе, будут участвовать в чемпионатах по киберспорту в качестве сборной. Специфика соревнований в командном киберспорте обуславливает численность игроков в команде не более 5 человек. Поэтому в одном объединении могут сформироваться несколько сборных команд.

**Режим занятий:** Общее количество часов – 144 часа, каждый год – 72 часа. Учащиеся по данной программе могут заниматься 4 часа в неделю: 1 раз в неделю по 2 часа, продолжительность занятий 45 минут, перерыв между занятиями 10-15 минут. При реализации программы дистанционно продолжительность занятия для данной возрастной группы должна составлять не более 30 минут.

## 1.2. Цель и задачи программы.

**Цель программы:** создание условий для ознакомления с киберспортивными дисциплинами и развития в этой стезе, формирование навыков спортивного образа жизни через организацию и внедрение элементарных форм жизни киберспортсменов

### **Задачи:**

#### *образовательные:*

- ознакомление с элементами киберспортивной культуры и основам различных видов киберспорта (ртс, шутер, моба, кки, спорт.симулятор, тбс, файтинг);
- получение разнообразных практических навыков: самоорганизации и самоуправления, общественной активности, обеспечения безопасности.

#### *развивающие:*

- формирование и развитие умений, необходимых для участия в соревнованиях;
- развитие навыков безопасной работы в интернете
- развитие мотивации личности к познанию и творчеству, как основы развития образовательных запросов и потребностей учащихся;
- развитие психологической устойчивости к экстремальным ситуациям в спортивных соревнованиях;
- развитие основных физических качеств киберспортсменов: силовой подготовки, быстроты реакции, выносливости.

#### *воспитательные:*

- формирование прочных межличностных отношений в коллективе: воспитание чувства коллективизма, взаимовыручки и товарищеской поддержки;
- формирование качеств, присущих спортсменам в любых дисциплинах;
- формирование навыков по организации самостоятельной работы;
- формирование умений справляться с токсичным общением и кибербуллингем.

## 1.3. Содержание программы

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**  
1-го года обучения

№ занятия	Название раздела, темы	Количество учебных часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
<b>Модуль 1</b>					
<b>1-3</b>	<b>1. Введение</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	
1	Введение в программу «Cyber-игры»	2	1	1	Беседа, анкетирование, тестирование
2-3	Безопасность работы в интернете. Организация рабочего места	4	2	2	
<b>4-10</b>	<b>2. Классические стратегии реального времени</b>	<b>14</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	
4	Классические стратегии реального времени. Вводное занятие	2	2	-	Турнир, а также участие в сторонних турнирах
5-7	Warcraft III	6	2	4	
8	Starcraft Broodwar	2		2	
9-10	Starcraft II	4	2	2	
<b>11-15</b>	<b>3. ККИ</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	
11-12	ККИ. Вводное занятие	2	2	-	Турнир, а также участие в сторонних турнирах
13-14	Magic the Gathering Arena и другие	6	2	4	
15	Hearthstone	2	2	-	
	<b>Итого по модулю 1</b>	<b>30</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	
<b>Модуль 2</b>					
<b>16-30</b>	<b>4. Командные шутеры</b>	<b>30</b>	<b>12</b>	<b>18</b>	
16	Командные шутеры Вводное занятие	2	2	-	Турнир, а также участие в сторонних турнирах
17-19	Counter-Strike: Global Offensive	6	2	4	
20-21	Rainbow Six Siege	4	2	2	
22-23	Overwatch	4	2	2	
24	Call of Duty: World War II	2	-	2	
25-27	World of Tanks	6	2	4	
28-30	Warface	6	2	4	
<b>31-32</b>	<b>5. Спортивные симуляторы</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
31	Спортивные симуляторы	2	2	-	Турнир, а так-



	Вводное занятие				же участие в сторонних тур- нирах
32	FIFA	2	-	2	
<b>33-36</b>	<b>6. Файтинги</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	
33-35	Файтинги Mortal Kombat 11 Tekken	6	1	5	Турнир, а так- же участие в сторонних тур- нирах
36	Итоговое занятие. Турнир по кибер-играм	2	1	1	Турнир для всех желающих
	<b>Итого по модулю 2</b>	<b>42</b>	<b>15</b>	<b>37</b>	
	<b>ВСЕГО</b>	<b>72</b>	<b>30</b>	<b>42</b>	

### **Раздел 1. Введение - 6 часов**

#### **Тема 1. Введение в программу «Cyber-игры».**

**Теория:** Знакомство с учащимися. Знакомство учащихся с содержанием программы «Cyber-игры» (1 год обучения). Организационные вопросы. Киберспорт – спорт нового дня, средство физического и духовного развития, воспитания самостоятельности, приобретения прикладных навыков. История возникновения и развития киберспорта. Киберспорт в России. Известные русские киберспортсмены, их роль в развитии спорта.

**Практика:** Игры на знакомство. Правила поведения на занятиях, инструктаж по правилам техники безопасности. Анкетирование.

#### **Тема 2. Безопасность работы в интернете. Организация рабочего места**

**Теория:** Безопасность работы в интернете. Кибербуллинг. Особенности и последствия. Причины возникновения. Рекомендации по профилактике кибербуллинга. Рабочее место киберспортсмена. Киберспортсмен должен не только хорошо знать правила игры, в которую он играет, но и уметь пользоваться множеством других компьютерных программ. Большинство игроков являются (или становятся со временем) продвинутыми пользователями компьютера и Интернета. Для успешного участия в играх нужно знать английский язык.

**Практика:** Инструктаж по безопасной работе в пространстве интернета и по противодействию кибербуллингу и токсичному общению.

Подготовка рабочего места. Тестирование оборудования и рабочего места для комфортной работы.

### **Раздел 2. Классические стратегии реального времени - 14 часов**

#### **Тема 3. Введение.**

**Теория:** Знакомство с жанром rts. Изучения самых ярких представителей и влияние на мировую культуру.

#### **Тема 4. Warcraft III.**

**Теория:** Знакомство с основами игры. Изучение и анализ тактик и стратегий. Разработка собственных тактик и стратегий.

**Практика:** Игровая практика, использование теоретических разработок в соревновательных матчах.

**Тема 5. Starcraft Broodwar.**

**Теория:** Знакомство с основами игры. Изучение и анализ тактик и стратегий. Разработка собственных тактик и стратегий. Сравнение с Warcraft III.

**Практика:** Игровая практика, использование теоретических разработок в соревновательных матчах.

**Тема 6. Starcraft II.**

**Теория:** Знакомство с основами игры. Изучение и анализ тактик и стратегий. Разработка собственных тактик и стратегий. Сравнение с Warcraft III и Starcraft Broodwar.

**Практика:** Игровая практика, использование теоретических разработок в соревновательных матчах.

**Раздел 3. ККИ - 10 часов****Тема 7. Вводное занятие. История возникновения и развития ККИ в мире.**

**Теория:** Знакомство учащихся с содержанием ККИ. ККИ история возникновения и развития. Киберспорт и ККИ в России. Влияние ККИ на культуру. Самые знаменитые настольные ККИ.

**Тема 8. Hearthstone.**

**Теория:** Игровые классы (стиль и особенности), философия игры, основные правила, стратегии и соревнования. Составление колод и тактика игры ими. Режимы игры. Сравнение с MTG.

**Практика:** Игры в стандарте. Отработка составленных колод. Анализ и редактирование. Рейтинговая игра. Проведение турнира и соревновательных игр по швейцарской системе.

**Тема 9. Magic the Gathering Arena.**

**Теория:** Настольная и виртуальная MTG, философия игры, основные правила, стратегии и соревнования. Составление колод и тактика игры ими. Режимы игры.

**Практика:** Игры в стандарте. Отработка составленных колод. Анализ и редактирование. Рейтинговая игра. Проведение турнира и соревновательных игр по швейцарской системе.

**Тема 10. Eternal.**

**Теория:** Игровые классы (стиль и особенности), философия игры, основные правила, стратегии и соревнования. Составление колод и тактика игры ими. Режимы игры. Сравнение с MTG.

**Практика:** Игры в стандарте. Отработка составленных колод. Анализ и редактирование. Рейтинговая игра. Проведение турнира и соревновательных игр по швейцарской системе.

**Тема 11. Gwent.**

**Теория:** философия игры и геймплейные особенности, основные правила, стратегии и соревнования. Составление колод и тактика игры ими. Режимы игры. Сравнение с остальными ККИ

**Практика:** Игры в стандарте. Отработка составленных колод. Анализ и редактирование. Рейтинговая игра. Проведение турнира и соревновательных игр по швейцарской системе.

## **Тема 12. Artifact и LoR.**

**Теория:** Инновации в жанре и геймплейные особенности, основные правила, стратегии и соревнования. Составление колод и тактика игры ими. Режимы игры. Сравнение с остальными ККИ

**Практика:** Игры в стандарте. Отработка составленных колод. Анализ и редактирование. Рейтинговая игра. Проведение турнира и соревновательных игр по швейцарской системе.

## **Раздел 4. Командные шутеры - 30 часов**

### **Тема 13. Введение.**

**Теория:** Знакомство с жанром шутер. История возникновения и развития жанра. Шутеры в России. Знаменитые русские киберспортсмены, их роль в развитии жанра. Просмотр материалов и его изучение по тактике игры.

### **Тема 14. Counter-Strike: Global Offensive.**

**Теория:** Изучение управления. Основных элементов. Разработка тактик.

**Практика:** Игровая практика, использование теоретических разработок в соревновательных матчах. Отработка командного взаимодействия. Турнир.

### **Тема 15. Rainbow Six Siege.**

**Теория:** Изучение управления. Основных элементов. Разработка тактик. Сравнение с Counter-Strike: Global Offensive.

**Практика:** Игровая практика, использование теоретических разработок в соревновательных и рейтинговых матчах. Отработка командного взаимодействия. Турнир.

### **Тема 16. Overwatch**

**Теория:** Изучение управления. Основных элементов. Разработка тактик. Сравнение с Counter-Strike: Global Offensive и Rainbow Six Siege.

**Практика:** Игровая практика, использование теоретических разработок в соревновательных матчах. Отработка командного взаимодействия.

### **Тема 17. Call of Duty: World War II**

**Теория:** Изучение управления. Основных элементов. Разработка тактик. Сравнение с Counter-Strike: Global Offensive и Rainbow Six Siege.

**Практика:** Игровая практика, использование теоретических разработок в соревновательных матчах. Турнир.

### **Тема 18. World of Tanks**

**Теория:** Изучение управления, основных элементов и механик. Разработка тактик с учетом отличий от других шутеров. Сравнение с прочими шутерами. Анализ геймплея и особенностей.

**Практика:** Игровая практика, использование теоретических разработок в соревновательных и рейтинговых матчах.

### **Тема 19. Warface**

**Теория:** Изучение управления. Основных элементов. Разработка тактик. Сравнение с Counter-Strike: Global Offensive и Rainbow Six Siege.

**Практика:** Игровая практика, использование теоретических разработок в соревновательных матчах. Турнир.

**Раздел 5. Спортивные симуляторы - 4 часа****Тема 20. FIFA**

**Теория:** Знакомство учащихся с жанром и его разнообразием. История возникновения и развития жанра. Киберспорт в России.

**Практика:** Дружеские матчи в симулятор.

**Раздел 6. Файтинги – 8 часов****Тема 21. Файтинги. Mortal Kombat 11, Tekken**

**Теория:** Знакомство с жанром и его влиянием на поп культуру, самыми яркими представителями жанра. Изучение геймплея и анализ стилей игры.

**Практика:** Дружеские матчи в файтинг по выбору.

**Тема 22. Турнир по кибер-играм.**

**Теория:** Подготовка и организация турнира для всех желающих.

**Практика:** Проведение турнира.

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**  
2-го года обучения

№ занятия	Название раздела, темы	Количество учебных часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
<b>Модуль 3</b>					
<b>1-2</b>	<b>1. Введение</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
1	Введение в программу «Cyber-игры»	2	1	1	Беседа, анкетирование, тестирование
2	Безопасность работы в интернете. Организация рабочего места	2	1	1	
<b>3-10</b>	<b>2. Auto Chess</b>	<b>14</b>	<b>6</b>	<b>84</b>	
3	Auto Chess. Вводное занятие	2	2		Турнир, а также участие в сторонних турнирах
4-7	Teamfight Tactics	6	2	4	
8-10	Dota Underlords	6	2	4	
<b>11-14</b>	<b>3. Королевская битва</b>	<b>10</b>			
11	Королевская битва. Вводное занятие	2	2	-	Турнир в т/о
12-14	Fortnite	4	2	2	
15	Итоговое занятие по модулю 3. Турнир по кибериграм	2	1	1	Организация игротеки для всех желающих
	<b>Итого по модулю 3</b>	<b>30</b>	<b>13</b>	<b>17</b>	
<b>Модуль 4</b>					
<b>16-21</b>	<b>4. Королевская битва</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
16-18	PlayerUnknown's Battlegrounds	6	2	4	Турнир в т/о
19-21	Apex Legends	6	2	4	
<b>22-</b>	<b>5. Мобы</b>	<b>26</b>	<b>8</b>	<b>18</b>	
22	Мобы Вводное занятие	2	2	-	Турнир, а также участие в сторонних турнирах
23-28	Dota II	10	2	8	
29-32	League of Legends	10	2	8	
33	Heroes of the Storm	2	1	1	
34	Heroes of Newerth	2	1	1	
<b>35-36</b>	<b>Итоговые занятия</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	
35	Итоговое занятие	2	1	1	
36	Турнир по киберспорту «Cyber-многоборье»	2	-	2	Турнир по ряду дисциплин
	<b>Итого по модулю 4</b>	<b>42</b>	<b>13</b>	<b>29</b>	
	<b>ВСЕГО</b>	<b>144</b>	<b>57</b>	<b>87</b>	

## **Раздел 1. Введение –4 часа**

### **Тема 1. Введение в программу «Cyber-игры»**

**Теория:** Знакомство с учащимися. Знакомство учащихся с содержанием программы «Cyberигры» (2 год обучения). Организационные вопросы.

**Практика:** Игры на знакомство и сплочение команды. Правила поведения на занятиях, инструктаж по правилам техники безопасности. Анкетирование.

### **Тема 2. Безопасность работы в интернете. Организация рабочего места**

**Теория:** Безопасность работы в интернете. Кибербуллинг. Особенности и последствия. Причины возникновения. Рекомендации по профилактике кибербуллинга. Рабочее место киберспортсмена.

**Практика:** Инструктаж по безопасной работе в пространстве интернета и по противодействию кибербуллингу и токсичному общению.

Подготовка рабочего места. Тестирование оборудования и рабочего места для комфортной работы.

## **Раздел 2. Auto Chess – 14 часов**

### **Тема 3. Auto Chess. История возникновения и развития жанра**

**Теория:** Знакомство учащихся с Auto Chess. История возникновения и развития Auto Chess. Киберспорт и Auto Chess. Особенности жанра и игровых механик. Изучение персонажей их комбинаций, альянсов, гайдов, предметов, и онлайн меты.

### **Тема 4. Teamfight Tactics**

**Теория:** Знакомство с игрой. Изучение персонажей, игровой меты, простейших связок тактик и использования альянсов также функционал предметов и их значение. Создание собственных наработок и сравнение с метой устоявшейся на момент входа в игру. Анализ механики и спортивной составляющей. Изучение стратегии инкама.

**Практика:** Проверка собственных наработок сравнение с гайдами прогеймеров и соревновательные матчи. Анализ результатов и редакция собственных наработок. Соревновательные матчи.

### **Тема 5. Dota Underlords**

**Теория:** Знакомство с игрой. Изучение персонажей, лордов, игровой меты, простейших связок тактик и использования альянсов также функционал предметов и их значение. Создание собственных наработок и сравнение с метой устоявшейся на момент входа в игру. Анализ механики и спортивной составляющей. Изучение стратегии инкама. Сравнение с TFT.

**Практика:** Проверка собственных наработок сравнение с гайдами прогеймеров и соревновательные матчи. Анализ результатов и редакция собственных наработок. Соревновательные матчи.

## **Раздел 3. Королевская битва – 18 часов**

### **Тема 6. Королевская битва. Вводное занятие**

**Теория:** Знакомство учащихся с жанром и его особенностями. История возникновения и развития жанра. Данная дисциплина в России.

### **Тема 7. Fortnite**

**Теория:** Изучение геймплея, механик строительства и сражений, изучение карт. Нарботка собственных тактик и стратегий и сравнение с официальной метой. Изучение предметов и их влияние на геймплей.

**Практика:** Соревновательные матчи командные и индивидуальные. Участие в рейтинговых играх. Участие в сторонних турнирах.

### **Тема 8. PlayerUnknown's Battlegrounds**

**Теория:** Сравнение с Fortnite и анализ разницы геймплея. Изучение предметов, транспорта, игровых карт с их географией, тактики передвижения, стратегии соревновательных матчей в командном, дуо и индивидуальном режиме. Разработка собственных тактик и стратегий.

**Практика:** Игры в командных, дуо, индивидуальных матчах. Анализ матчей и работа над изменением тактики игры для улучшения результатов. Участие в рейтинговых матчах и соревновательном режиме.

### **Тема 9. Apex Legends**

**Теория:** Изучение геймплея, сражений, изучение карт. Нарботка собственных тактик и стратегий и сравнение с официальной метой. Изучение предметов и их влияние на геймплей. Сравнение с другими играми жанра.

**Практика:** Соревновательные матчи командные и индивидуальные. Участие в рейтинговых играх. Участие в сторонних турнирах.

## **Раздел 4. МОВА. – 26 часов**

### **Тема 10. МОВА. Вводное занятие. История возникновения и развития жанра МОВА**

**Теория:** Знакомство учащихся с жанром сравнение RTS и RPG. История возникновения и развития МОВА. Жанр МОВА в России. Знаменитые, русские киберспортсмены, их роль в развитии спорта.

### **Тема 11. Dota II**

**Теория:** Знакомство с игрой. Изучение предметов и персонажей, простейших связей тактик и стратегий. Создание собственных наработок и сравнение с метой сезона.

**Практика:** Проверка собственных наработок сравнение с гайдами прогеймеров и соревновательные матчи. Анализ результатов и редакция собственных наработок. Организация и проведение турниров и участие в сторонних. Изучение новых патчноутов на практике. Участие в рейтинговых командных играх. Поднятие одиночного рейтинга и распределение ролей в команде.

### **Тема 12. League of Legends**

**Теория:** Знакомство с игрой. Изучение предметов и персонажей, простейших связей тактик и стратегий. Создание собственных наработок и сравнение с метой сезона. Сравнение с Dota II. Участие в рейтинговых командных играх.

**Практика:** Проверка собственных наработок сравнение с гайдами прогеймеров и соревновательные матчи. Анализ результатов и редакция собственных наработок. Организация и проведение турниров и участие в сторонних. Изуче-

ние новых патчноутов на практике. Участие в рейтинговых командных играх. Поднятие одиночного рейтинга и распределение ролей в команде.

### **Тема 13. Heroes of the Storm**

**Теория:** Знакомство с игрой. Изучение персонажей, игровой меты, простейших связок тактик и стратегий. Создание собственных наработок и сравнение с метой сезона. Сравнение с остальными играми этого жанра.

**Практика:** Проверка собственных наработок сравнение с гайдами прогеймеров и соревновательные матчи. Анализ результатов и редакция собственных наработок. Организация и проведение турниров и участие в сторонних. Участие в рейтинговых командных играх. Отработка командной игры.

### **Тема 14. Heroes of Newerth**

**Теория:** Знакомство с игрой. Изучение персонажей, игровой меты, простейших связок тактик и стратегий, истории игры. Проведение соревновательных матчей в мобу на выбор.

## **Раздел 5. Итоговые занятия - 4 часа**

### **Тема 15. Итоговое занятие. Турнир «Cyber-многоборье»**

**Теория:** Анализ изученного материала. Подготовка к организации турнира «Cyber-многоборье».

**Практика:** Проведение турнира «Cyber-многоборье». Награждение лучших кибер-игроков.



#### 1.4. Планируемые результаты

В результате освоения содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Cyber-игры» у учащихся предполагается формирование навыков киберспортсмена, позволяющих достигать результатов в новом виде спорта:

##### *Предметные:*

- знания о безопасном общении и деятельности в интернет и киберспортивном пространстве, а также умение справляться с токсичным общением и кибербуллингом;
- знание системных требований к аппаратуре для компьютерных игр, совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими;
- знание ассортимента современных игровых аксессуаров, их технических характеристик и особенностей, способов и приёмов их детальной настройки;
- знание программ для голосового общения, принципов работы, настройки и особенности их использования;
- знание основных классов компьютерных игр и принципов командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- умение настраивать аппаратуру компьютера под игры и выполнять настройку и калибровку игровых аксессуаров;
- умение создавать аккаунт, устанавливать и настраивать программы для голосового общения.

##### *Метапредметные результаты:*

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

*Личностные:*

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных ситуациях и условиях;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

МБУ ДО ДЦ

## 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Продолжительность каникул	Дата начала учебного периода	Дата окончания учебного периода
1	15	15	30	01.06-14.09	15.09	31.12
	21	21	42		01.01	31.05
2	15	15	30	01.06-14.09	15.09	31.12
	21	21	42		01.01	31.05

Календарный учебный график на 2021-2022 учебный год представлен в Приложении 1.

## **2.2. Условия реализации программы**

Для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Cyber-игры» необходимы:

### ***2.2.1. Материально-технические ресурсы:***

- кабинет для проведения занятий, оснащенный комплектом мебели и демонстрационным видео- и аудиооборудованием;
- интерактивная доска с лазерной указкой – 1 шт.;
- ноутбук или стационарный компьютер с ЖК-дисплеем-монитором с оперативной памятью не менее 4-х Гб и видеокартой не менее 4-х Гб – 10-15 шт.;
- наушники с микрофоном – 10-15 шт.
- фотоаппарат,
- видеокамера.

### ***2.2.2. Информационное обеспечение***

Раздаточный материал в виде распечатанных буклетов, плакатов и презентаций, находящихся в свободном доступе, на выбор педагога наиболее подходящие по темам занятий. Информация на раздаточном материале - в первую очередь билды и маршруты передвижения.

### ***2.2.3. Кадровое обеспечение:***

Педагог, занятый в реализации программы должен соответствовать требованиям профессиональный стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 г. № 298-н.

### 2.3. Формы аттестации (контроля)

Для оценки результативности дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Cyber-игры» применяются входной, текущий и итоговый виды контроля.

Текущая диагностика осуществляется после изучения отдельных тем, раздела программы по следующим критериям:

- умение пользоваться оборудованием;
- уровень теоретических знаний, предусмотренных программой;
- навыки и степень самостоятельности в индивидуальной и командной игре;
- умение анализировать и систематизировать результаты наблюдений.

Итоговый контроль осуществляется в конце учебного года. Формы оценки: участие в зачетном итоговом турнире, где ребята могут применить свои знания на практике, выполняя задания коллективно и индивидуально, и представление творческого отчета на «Cyber-многоборье».

Формами предъявления и демонстрации результатов по итогам обучения по программе «Cyber-игры» являются:

- участие и организация турниров;
- участие в сторонних турнирах различного уровня.

## 2.4. Оценочные материалы

Для мониторинга результативности обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Cyber-игры» используется методика Л.Н. Буйловой, канд.пед.наук, Н.В. Кленовой, канд. филос. наук, которая включает в себя:

1. Мониторинг результатов обучения по дополнительной общеразвивающей программе;
2. Мониторинг личностного развития обучающихся;
3. Реализация творческого потенциала обучающегося.

Таблица «Мониторинг результатов обучения ребенка по дополнительной образовательной программе» дает описание самой технологии проведения процедуры отслеживания учебных результатов учащихся.

Фиксация полученных результатов производится в индивидуальной карточке учета результатов обучения ребенка по дополнительной образовательной программе. Она может быть выполнена в виде индивидуальной зачетной книжки, где в баллах, соответствующих степени выраженности оцениваемого качества (из числа перечисленных в предыдущей таблице), отмечается динамика результатов освоения предметной деятельности конкретным ребенком.

В конце карточки выделена специальная графа — «Предметные достижения учащегося», выполняющая роль портфолио, где педагог фиксирует наиболее значимые достижения ребенка в той сфере деятельности, которая изучается образовательной программой. Здесь отмечаются результаты участия ребенка в выставках, олимпиадах, конкурсах, соревнованиях — награждение грамотами, дипломами, присвоение разрядов, почетных званий и т.д.

Механизм оценки личностных качеств ребенка, развитие которых также предусмотрено в дополнительной образовательной программе, представлен в таблице «Мониторинг личностного развития ребёнка в процессе освоения им дополнительной образовательной программы».

Приведенные в таблице личностные свойства отражают многомерность личности; позволяют выявить основные индивидуальные особенности ребенка, легко наблюдаемы и контролируемы, доступны для анализа любому педагогу и не требуют привлечения других специалистов. В качестве методов диагностики личностных изменений ребенка используются наблюдение, анкетирование, тестирование, диагностическая беседа, метод рефлексии, метод незаконченного предложения и др. Работа по этой технологии содействует личностному росту ребенка, позволяет выявить то, каким он пришел, чему научился, каким стал. Описанная технология мониторинга личностного развития ребенка, как и в случае с отслеживанием предметных результатов обучения, требует документального оформления полученных результатов на каждого ребенка. Этой цели служит индивидуальная карточка учета динамики личностного развития ребенка.

**Мониторинг результатов обучения по дополнительной общеразвивающей программе «Cyber-игры»**

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Методы диагностики
<b>Теоретическая подготовка</b>			
1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний ребёнка программным требованиям;	– (Н) низкий уровень (овладел менее чем ½ объёма знаний, предусмотренных программой) – (С) средний уровень (объём усвоенных знаний составляет более ½); – (В) высокий уровень (освоил практически весь объём знаний, предусмотренных программой за конкретный период)	Наблюдение. Тестирование. Контрольный опрос
2. Владение специальной терминологией	Осмысление и правильность использования специальной терминологии	– (Н) низкий уровень (знает не все термины); – (С) средний уровень (знает все термины, но не применяет); – (В) высокий уровень (знание терминов и умение их применять)	Собеседование
<b>Практическая подготовка</b>			
1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	– (Н) низкий уровень (овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков); – (С) средний уровень (овладел более чем 1/2 предусмотренных умений и навыков); – (В) высокий уровень (овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период).	Контрольное задание
2. Владение специальным оборудованием и осна-	Отсутствие затруднений в использовании спе-	– (Н) низкий уровень (испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием); – (С) средний уровень (работает с оборудованием с	Контрольное задание

щением	специального оборудования и оснащения	помощью педагога); – (В) высокий уровень (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей).	
3. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	– (Н) начальный (элементарный) уровень развития креативности (в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога); – (С) репродуктивный уровень (выполняет в основном задания на основе образца); – (В) творческий уровень (выполняет практические задания с элементами творчества)	Контрольное задание
<b>Общеучебные умения и навыки</b>			
1. Учебно-интеллектуальные умения анализировать специальную литературу	Самостоятельность в подборе и анализе литературы	– (Н) низкий уровень умений обучающийся испытывает серьёзные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога; – (С) средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей); – (В) высокий уровень (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	Анализ работы
2. Умение пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельность в использовании компьютерными источниками	– (Н) низкий уровень умений обучающийся испытывает серьёзные затруднения при работе, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога; – (С) средний уровень (работает с помощью педагога или родителей); – (В) высокий уровень (работает самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	Анализ работы с источниками
<b>Учебно-организационные умения и навыки</b>			
1. Умение организовать своё рабочее место	Способность готовить своё рабочее место к деятельности	– (Н) низкий уровень умений (испытывает серьёзные затруднения, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	Наблюдение





## Мониторинг личностного развития в процессе освоения дополнительной общеразвивающей программы «Cyber-игры»

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Уровень развития	Методы диагностики
<b>1. Организационно-волевые качества</b>				
1. Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки, уметь преодолевать трудности	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Терпения хватает меньше чем на ½ занятия;</li> <li>– Терпения хватает больше чем на ½ занятия</li> <li>– Терпения хватает на всё занятие</li> </ul>	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдения
2. Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Волевые усилия учащегося побуждаются извне;</li> <li>– Иногда самим учащимся;</li> <li>– Всегда самим учащимся;</li> </ul>	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдения
3. Самоконтроль	Умение контролировать поступки (приводить к должному действию)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Воспитанник постоянно действует под воздействием контроля;</li> <li>– Периодически контролирует себя сам;</li> <li>– Постоянно контролирует себя сам</li> </ul>	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдения
<b>2. Ориентационные качества</b>				
1. Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Завышенная</li> <li>– Заниженная</li> <li>– нормальная</li> </ul>	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Анкетирование
2. Интерес к за-	Осознание участия обуча-	– интерес к занятиям	Низкий (Н)	Тестирова-

нениям в детском объединении	ющегося в освоении образовательной программы	продиктован извне; – интерес периодически поддерживается самим обучающимся; – интерес постоянно поддерживается самостоятельно	Средний (С) Высокий (В)	ние
<b>3. Поведенческие качества</b>				
1. Конфликтность	Умение воспитанника контролировать себя в любой конфликтной ситуации	– желание участвовать (активно) в конфликте (провоцировать конфликт) – сторонний наблюдатель – активное примирение	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдение
2. Тип сотрудничества	Умение ребёнка сотрудничать	– не желание сотрудничать (по принуждению) – желание сотрудничать (участие) – активное сотрудничество (проявляет инициативу)	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдение
<b>4. Личностные достижения</b>				
1. Участие в мероприятиях учреждения	Степень и качество участия	– не принимает участия – принимает участие с помощью педагога или родителей – самостоятельно выполняет работу	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Выполнение работы

**Мониторинг личностного развития обучающегося в процессе освоения дополнительной общеразвивающей программы «Субет-игры»**

группа № \_\_\_\_\_ года обучения

№	ФИ обучающегося	Организационно-волевые качества			Ориентационные качества			Поведенческие качества			Личностные достижения			За год
		0 срез	1 полугодие	2 полугодие	0 срез	1 полугодие	2 полугодие	0 срез	1 полугодие	2 полугодие	0 срез	1 полугодие	2 полугодие	
1														
2														
и т.д.														

0- срез проводится на первом году обучения. Н - низкий уровень, С – средний уровень, В – высокий.

**Реализация творческого потенциала обучающегося**

группа № \_\_\_\_\_ года обучения

Дата	Ф.И.О. обучающегося	Название мероприятия, результат			
		Внутри учреждения	Муниципалитет	Регион	Федерация

## Входная диагностика

### Анкета «Cyber-игры»

1. Чем для вас являются игры?
  - А. Хобби
  - Б. Развлечение
  - В. Общение
  - Г. Соревнование
  - Д. Стиль жизни
  - Е. Не играю в игры
  - Ж. Работа
2. Сколько времени в среднем в день вы тратите на игры?
  - А. меньше 2 часов
  - Б. 2-4 часа
  - В. 5-6 часов
  - Г. больше 6 часов
3. Чем для вас является киберспорт?
  - А. Один из разновидностей спорта
  - Б. Шоу
  - В. Что это?
4. По Вашему мнению, какие причины распространения киберспорта?
  - А. Массовая доступность компьютерного спорта
  - Б. Зрелищность киберспортивных соревнований
  - В. Возможность заниматься своим хобби профессионально
  - Г. Распространенность «цифрового, компьютерного» стиля жизни
  - Д. Всё вышеперечисленное
5. Хотели бы вы стать профессиональным киберспортсменом?
  - А. Да
  - Б. Скорее да, чем нет
  - В. Скорее нет, чем да
  - Г. Нет
6. Следите ли Вы за профессиональными киберспортивными соревнованиями?
  - А. Да, слежу за всеми киберспортивными турнирами и чемпионатами
  - Б. Да, но только за самыми интересными
  - В. Почти не слежу, узнаю о результатах из новостей
  - Г. Вообще не интересуюсь
7. По вашему мнению, есть ли будущее у киберспорта?
  - А. Да, есть
  - Б. Нет, нет
  - В. Трудно ответить
8. По вашему мнению, какие главные 3 параметра должны присутствовать у каждого киберспортсмена?

- А. Скорость реакции
- Б. Выносливость
- В. Коммуникабельность
- Г. Азартность
- Д. Креативность
- Е. Умение быстро принимать решение
- Ж. Аналитический склад ума
- З. Лидерство
- И. Самоконтроль
- К. Дисциплинированность
- 9. По вашему мнению, лучший возраст для вступления в профессиональный киберспорт?
  - А. 15-17
  - Б. 18-21
  - В. 22-25
  - Г. Выше 25
- 10. Жанры игр, которым больше всего присущен киберспорт ?
  - А. MOBA (Dota 2, League of Legends и другие)
  - Б. Шутер (Counter Strike, Overwatch и другие)
  - В. MMORPG (Lineage 2, World of Warcraft и другие)
  - Г. Выживание (PUBG, Fortnite и другие)
  - Д. Карточные игры (Heartstone, Gwent и другие)
  - Е. Гонки и не только (Forza Horizon, Rocket League и другие)
  - Ж. RTS (Starcraft и другие)
  - З. спортивные симуляторы (FIFA, NBA и другие)

Для мониторинга результативности обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Cyber-игры» используется составление турнирных таблиц по швейцарской системе.

Швейцарская система спользуется, когда участников слишком много и нет возможности провести GSL или Round-Robin, или данный формат является традиционным для этой дисциплины. «Швейцарка» пришла в киберспорт из шахмат, где на турнирах может играть несколько сотен игроков.

В швейцарской системе для начала команды (игроки) делятся на пары. Разделение может проходить жеребьевкой или методом посева на основании рейтинга/статуса участника. Итак, в первом раунде определилось некое количество пар. Затем они играют и определяют победителей. Выигравшие участники теперь делятся между собой, точно так же как и проигравшие. Затем у кого-то будет счет 2-0, у кого-то 1-1, у кого-то 0-2. Участники с одинаковым счетом опять делятся на пары. В итоге группа будет иметь четкое распределение по местам.

Так же планируется участие в программах Всероссийской интеллектуально-киберспортивной лиги (<http://www.школьнаякиберлига.рф>) по видам программ.

Правила участия: Для участия во Всероссийской интеллектуально-киберспортивной школьной лиге каждая школьная сборная должна включать в себя составы по всем видам программы:

– Hearthstone. Состав школьной сборной по Hearthstone будет представлен одним человеком. Hearthstone — коллекционная карточная онлайн-игра. Говорят, что сегодня она способна заменить шахматы современному молодому поколению. Игра учит запоминать большие объёмы информации, мыслить системно и логично, быть внимательным и собранным в определённый момент.

– Электронные шахматы. Состав школьной сборной по электронным шахматам будет представлен одним человеком. Шахматы не имеют границ: ни гендерных, ни возрастных. Они дают человеку то, что многие не могут достичь годами — умение мгновенно анализировать ситуацию, принимать решения и выбирать выигрышные стратегии, как в жизни, так и в учёбе и работе.

– Поиск в сети Интернет. Состав школьной сборной по «Поиску в сети Интернет», будет представлен одним человеком. Поиск информации в сети Интернет является одной из наиболее сложных и распространённых задач в современном обществе. Для современного человека умение быстро ориентироваться в сети Интернет и находить требуемую информацию является ключевым навыком.

– Dota 2. Школьная сборная по этой дисциплине будет представлена командой из пяти человек. Dota 2 - компьютерная многопользовательская командная игра. Считается, что она способствуют развитию навыков командной игры, стратегического и абстрактного мышления, логики, скорости реакции и креативности.

МБ

## 2.5. Методические материалы

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

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

Практические занятия состоят из:

- настройки программного и аппаратного обеспечения на своем игровом месте;
- совместно разработки регламента проведения внутригруппового чемпионата и участия в этом чемпионате;
- просмотра матчей профессиональных команд, с последующим обсуждением использованной стратегии и возможностями ее адаптации для себя;
- практики в киберспортивных дисциплинах (со второго года в составе команды по киберспорту), с предварительным обсуждением стратегии и последующим обсуждением удачных и провальных моментов, путей их исправления (возможно корректировкой стратегии или даже отказом от нее).

Многие психологи и врачи предупреждают родителей о пагубном воздействии на организм излучения компьютера, отрицательного влияния игр на психику ребенка (особенно на юных игроков, обычно это учащиеся начальной школы, только открывающие для себя мир игр), появился термин «игровая зависимость».

Психологи составили тип детей, которые чаще всего подвержены воздействию игр:

1. Дети с гиперактивностью.
2. Дети, которые плохо учатся в школе.
3. Дети, которые испытывают трудности в общении со сверстниками.
4. Дети с нервными расстройствами.

Проблема состоит чаще всего не в самих компьютерных играх, а в отсутствии удовлетворения миром реальным. Как оградить ребенка от чрезмерного увлечения миром игр?

1. Ограничить время игры.

Идеальный вариант: время игры для детей 7 - ми лет до 10 минут/день, 11 лет - 20 минут/день, старшеклассники - 30 минут/день. Максимум -1 час в день.

2. Контролировать расстояние.

Для персональных компьютеров рекомендуется расстояние от монитора до уровня глаз 40 сантиметров.

3. Должен поступать свежий воздух.

Свежий воздух способствует улучшению кровообращения головного мозга, что очень важно при долгой игре за компьютером.

4. Использование более современной техники.



Мониторы последнего поколения с частотой 144 Гц в отличие от мониторов прошлого поколения (60 Гц и лучевая трубка) позволяют увеличить время нахождения за компьютером без вреда для здоровья.

5. Не нарушать биоритмы.

Нельзя играть перед тем, как ложиться спать, после приема пищи или ночью.

Долгое сидение за компьютером отрицательно влияет на зрение, опорно-двигательный аппарат, приводит к гиподинамии и снижению иммунитета, поэтому важно чередовать игровой процесс с занятиями традиционными видами спорта. Во многих профессиональных командах для этого существуют тренеры по физической подготовке. Для профилактики подобных заболеваний необходимо давать разнообразную нагрузку на разные группы мышц, делать зарядку, гимнастические упражнения.

Как и в любом виде спорта, в киберспорте важно соблюдать меру при тренировках и не забывать о других занятиях и увлечениях.

МБУ ДОУ

## Методические материалы 1 год обучения

№ п/п	Раздел или тема программы (по учебному плану)	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса (в рамках занятия)	Дидактический материал	Формы подведения итогов	Техническое оснащение занятия
1.	Введение	Занятие-знакомство. Беседа.	<u>Словесный</u> : беседа, инструктаж, объяснение. <u>Объяснительно-иллюстративный</u> : показ презентации	Презентация	Беседа, анкетирование, тестирование	Ноутбук, мультимедийный проектор
2.	Классические стратегии реального времени	Беседа, лекция, Практика, Учебная игра.	<u>Словесный</u> : беседа, инструктаж, объяснение. <u>Объяснительно-иллюстративный</u> : показ презентации и видеофрагментов <u>Практический</u> : Соревновательные матчи	Видеофрагменты, Презентация, Задания.	Турнир внутри т.о.	Ноутбуки или стационарные компьютеры, мультимедийный проектор
3.	ККИ	Беседа, лекция, Практика, Учебная игра.	<u>Словесный</u> : беседа, инструктаж, объяснение. <u>Объяснительно-иллюстративный</u> : показ презентации и видеофрагментов <u>Практический</u> : Соревновательные матчи.	Видеофрагменты, Презентация, Задания.	Турнир внутри т.о.	Ноутбуки или стационарные компьютеры, мультимедийный проектор

4.	Командные шутеры	Беседа, лекция, Практика, Учебная игра.	<p><u>Словесный:</u> беседа, инструктаж, объяснение.</p> <p><u>Объяснительно-иллюстративный:</u> показ презентации и видеофрагментов</p> <p><u>Практический:</u> Соревновательные матчи</p>	Видеофрагменты, Презентация, Задания.	Турнир внутри т.о.	Ноутбуки или стационарные компьютеры, мультимедийный проектор
5.	Спортивные симуляторы	Беседа, лекция, Практика, Учебная игра.	<p><u>Словесный:</u> беседа, инструктаж, объяснение.</p> <p><u>Объяснительно-иллюстративный:</u> показ презентации и видеофрагментов</p> <p><u>Практический:</u> Соревновательные матчи</p>	Видеофрагменты, Презентация, Задания.	Турнир внутри т.о.	Ноутбуки или стационарные компьютеры, мультимедийный проектор
6.	Файтинги	Беседа, лекция, Практика, Учебная игра. Итоговый турнир	<p><u>Словесный:</u> беседа, инструктаж, объяснение.</p> <p><u>Объяснительно-иллюстративный:</u> показ презентации и видеофрагментов.</p> <p><u>Практический:</u> Соревновательные матчи. Турнир по кибериграм</p>	Видеофрагменты, Презентация, Задания.	Турнир по кибер-играм	Ноутбуки или стационарные компьютеры, мультимедийный проектор

## Методические материалы 2 год обучения

№ п/п	Раздел или тема программы (по учебному плану)	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса (в рамках занятия)	Дидактический материал	Формы подведения итогов	Техническое оснащение занятия
1.	Введение	Занятие-знакомство. Беседа.	<u>Словесный:</u> беседа, инструктаж, объяснение. <u>Объяснительно-иллюстративный:</u> показ презентации	Презентация, анкеты, тесты	Беседа, анкетирование	Ноутбук, мультимедийный проектор
2.	Auto Chess	Беседа, лекция, Практика, Учебная игра	<u>Словесный:</u> беседа, инструктаж, объяснение. <u>Объяснительно-иллюстративный:</u> показ презентации и видео-фрагментов <u>Практический:</u> Соревновательные матчи.	Видеофрагменты, Презентация, Задания.	Турнир внутри т.о.	Ноутбуки или стационарные компьютеры, мультимедийный проектор
3.	Королевская битва	Беседа, лекция, Практика, Учебная игра	<u>Словесный:</u> беседа, инструктаж, объяснение. <u>Объяснительно-иллюстративный:</u> показ презентации и видео-фрагментов <u>Практический:</u> Соревновательные матчи.	Видеофрагменты, Презентация, Задания.	Турнир внутри т.о.	Ноутбуки или стационарные компьютеры, мультимедийный проектор
4.	МОВА	Беседа, лекция, Практика, Учебная	<u>Словесный:</u> беседа, инструктаж, объяснение. <u>Объяснительно-</u>	Видеофрагменты, Презентация, Задания.	Турнир внутри т.о.	Ноутбуки или стационарные компьютеры,

		игра	<u>иллюстративный:</u> показ презентации и видео-фрагментов <u>Практический:</u> Соревновательные матчи.			мультимедийный проектор
5.	Итоговые занятия	Групповая работа, игровой турнир	<u>Словесный:</u> беседа, инструктаж, объяснение. <u>Наглядный:</u> демонстрация презентации <u>Объяснительно-иллюстративный:</u> Показ приемов с объяснением. <u>Практический:</u> Турнир по киберспорту «Cyber-многоборье»	Презентация. Фото и видеоматериалы.	Турнир	Ноутбуки или стационарные компьютеры, мультимедийный проектор

### 3. Список литературы

#### Нормативно-правовая документация

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79)
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196»
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющих образовательную деятельность электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
6. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 19.03.2020 г. №ГД-39/04 «Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»
7. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 г. № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ)
8. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»
9. СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения COVID-19», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 г. № 16

10. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28

11. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242)

12. Устав и локальные акты Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества муниципального образования «Мелекесский район» Ульяновской области»

### Список литературы для педагога

1. ProGamer. Как организовать киберспортивный турнир [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <http://www.progamer.ru/esports/mag/how-to-tournamentsday9.htm>

2. Алиева Э.Ф., Сарафанова Е.В. и др. Формирование социально-коммуникативных компетенций учащихся посредством киберспорта / Э.Ф. Алиева, Е.В. Сарафанова, М.А. Новоселов, Е.Н. Скаржинская // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. – 2018, № 3. С. 28 - 31.

3. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] \postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661>

4. Горбаченко А.Ф., Скаржинская Е.Н., Профессии будущего: компьютерный спорт как индустрия информационного общества // В сборнике: Материалы Научно-практической конференции с международным участием "Управление в сфере науки, образования и технологического развития" 2016. С. 115-119.

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

6. Мещеряков А.В., Новоселов М.А., Скаржинская Е.Н. Активность регуляторных систем в компьютерных играх. Компьютерный спорт (киберспорт): проблемы и перспективы: Материалы III Всероссийской научно -практической конференции (в формате интернет-конференции) 16-20 декабря 2014 г.-М.: ФГБОУ ВПО «РГУФКСМиТ». – 2015. – С. 29.

7. Мовчан И.А., Новоселов М.А., Киберспорт в жизни школьника младшего школьного возраста.: Сборник трудов студентов и молодых ученых РГУФКСМиТ материалы научных конференций студентов и молодых ученых. 2016. С. 170-171.

8. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] \gooddice.ru, 2015, URL: <http://gooddice.ru/2015/01/kibersportolimpijskaya-distsiplina>

9. Новоселов М.А. Специализация Теория и методика компьютерного спорта (киберспорта) / Новоселов М.А. // Нац. прогр. формирования здорового образа жизни : междунар. науч.-практ. конгр., 27-29 мая 2014 г.: в 4 т. / М-во спорта РФ, Департамент образования г. Москвы, Федер. гос. бюджет. образоват.

учреждение высш. проф. образования "Рос. гос. ун-т физ. культуры, спорта, молодежи и туризма (ГЦОЛИФК)". - М., 2014. - Т. 1: материалы конгресса. - С. 575-577.

10. Новоселов М.А., Петрушин В.М. Прикладные особенности киберспорта // Спортивно-педагогическое образование - Москва, ФГБОУ ВО Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма (ГЦОЛИФК) (РГУФКСМиТ).-№4.-2018.-51-53.

11. Рассел Д. Киберспорт / Джесс Рассел, Рональд Кон. - : VSD, 2012. - 118 с.

12. Скаржинская Е.Н. Нормативно-правовые аспекты поведения всероссийских состязаний по киберспортивному танцевальному симулятору Just Dance среди школ России/ В сборнике: Государственная молодежная политика в сфере физической культуры и спорта: к 100-летию ГЦОЛИФК Сборник научно-методических материалов Всероссийской научно-практической конференции. 2018. С. 144-146.

13. Скаржинская Е.Н. Спортивная педагогика в информационном обществе / Е.Н. Скаржинская, М.А. Новоселова, А.Д. Борисов // Теория и практика физ. культуры. - 2013. - № 6. - С. 51-55.

14. Стрельникова Г.В., Стрельникова И.В., Янкин Е.Л. Особенности сенсомоторной и когнитивной сфер киберспортсменов, выступающих в разных дисциплинах. Наука и спорт: современные тенденции. Т.12, № 3- 2016. - С.64-69.

15. Стрельникова И.В., Стрельникова Г.В. Развивающий потенциал компьютерных игр. Компьютерный спорт (киберспорт): проблемы и перспективы: Материалы III Всероссийской научно-практической конференции (в формате интернет-конференции) 16-20 декабря 2014 г.-М.: ФГБОУ ВПО «РГУФКСМиТ», 2015.-72 с. - 2015. - С. 71-73.

### Список литературы учащихся

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

2. Киберспортсмены, которым удалось [электронный ресурс] \ gmbox.ru, 2013, URL: <http://gmbox.ru/platform/pc/kibersportsmeny-kotorymudalos>

3. Как попасть в киберспорт <https://kanobu.ru/articles/kuda-poiti-uchitsyana-kibersportivnogo-spetsialista-371367/>

4. Всероссийская интеллектуально-киберспортивная лига - <http://www.школьнаякиберлига.рф>

### Интернет-ресурсы

1. [http://cyber-russia.ru/about\\_us](http://cyber-russia.ru/about_us) - Кибер Россия

2. <http://www.школьнаякиберлига.рф> - Всероссийская интеллектуально-киберспортивная лига

3. <https://cyber.sports.ru/> - интернет СМИ о киберспорте



4. <https://gamecaste.ru/cybersport-games-top.html> - Лучшие киберспортивные игры 2020
5. <https://goodgame.ru/> - портал организатор LAN турниров
6. <https://resf.ru/about/resf/> - Федерация компьютерного спорта России (ФКС России; англ. Russian Esports Federation) — общероссийская общественная организация, ответственная за развитие в РФ массового компьютерного спорта (киберспорта). Приказом Министерства спорта РФ №562 от 15.06.2018 г. ФКС России аккредитована в качестве общероссийской спортивной федерации по виду спорта «Компьютерный спорт».
7. <https://ru.dota2.com> - сайт разработчиков с материалами находящимися в свободном доступе
8. <https://www.blizzard.com/ru-ru/> - сайт разработчиков с материалами находящимися в свободном доступе
9. <https://www.igromania.ru/> - интернет СМИ о киберспорте
10. <https://www.riotgames.com/ru> - сайт разработчиков с материалами находящимися в свободном доступе
11. <https://activityedu.ru/Blogs/interesting/minecraft-v-obuchenii/> - Как компьютерную игру Minecraft применяют в образовании.
12. <https://vk.com/@colizeumirkutsk-istoriya-kibersporta-rossiiskogo> - История российского киберспорта

## Календарный учебный график на 2021-2022 учебный год

группа № 1

Год обучения: первый

Педагог дополнительного образования:

Место проведения занятий:

№ п/п	Название раздела, темы	Количество учебных часов			Дата план	Дата факт
		все-го	теория	практика		
1.	Введение в программу «Субегигры»	2	1	1		
2.	Безопасность работы в интернете	2	1	1		
3.	Организация рабочего места	2	1	1		
4.	Классические стратегии реально-го времени. Вводное занятие	2	2	-		
5.	Warcraft III	2	1	1		
6.	Warcraft III	2	1	1		
7.	Warcraft III	2	-	2		
8.	Starcraft Broodwar	2	-	2		
9.	Starcraft II	2	1	1		
10.	Starcraft II	2	1	1		
11.	ККИ. Вводное занятие	2	2	-		
12.	Magic the Gathering Arena и другие	2	1	1		
13.	Magic the Gathering Arena и другие	2	1	1		
14.	Magic the Gathering Arena и другие	2	-	2		
15.	Hearthstone	2	1	1		
16.	Командные шутеры. Вводное занятие	2	2	-		
17.	Counter-Strike: Global Offensive	2	1	1		
18.	Counter-Strike: Global Offensive	2	1	1		
19.	Counter-Strike: Global Offensive	2	-	2		
20.	Rainbow Six Siege	2	1	1		
21.	Rainbow Six Siege	2	1	1		
22.	Overwatch	2	1	1		
23.	Overwatch	2	1	1		
24.	Call of Duty: World War II	2	-	2		
25.	World of Tanks	2	2			
26.	World of Tanks	2	-	2		

27.	World of Tanks	2	-	2		
28.	Warface	2	2			
29.	Warface	2	-	2		
30.	Warface	2	-	2		
31.	Спортивные симуляторы. Вводное занятие	2	2	-		
32.	FIFA	2	1	1		
33.	Файтинги	2	1	1		
34.	Mortal Kombat 11	2	-	2		
35.	Tekken	2	-	2		
36.	Итоговое занятие. Турнир по кибер-играм	2	1	1		
	<b>ВСЕГО</b>	<b>72</b>	<b>30</b>	<b>42</b>		

**Календарный учебный график на 2021-2022 учебный год**

группа № 1

Год обучения: второй

Педагог дополнительного образования:

Место проведения занятий:

№ п/п	Название раздела, темы	Количество учебных часов			Дата план	Дата факт
		все-го	теория	практика		
1.	Организация рабочего места	2	1	1		
2.	Безопасность работы в интернете	2	1	1		
3.	Классические стратегии реального времени. Вводное занятие	2	2	-		
4.	Auto Chess Вводное занятие	2	2	-		
5.	Teamfight Tactics	2	1	1		
6.	Teamfight Tactics	2	1	1		
7.	Teamfight Tactics	2	-	2		
8.	Dota Underlords	2	1	1		
9.	Dota Underlords	2	1	1		
10.	Dota Underlords	2	-	2		
11.	Королевская битва. Вводное занятие	2	2	-		
12.	Fortnite	2	1	1		
13.	Fortnite	2	1	1		
14.	PlayerUnknown's Battlegrounds	2	1	1		
15.	PlayerUnknown's Battlegrounds	2	1	1		
16.	PlayerUnknown's Battlegrounds	2	-	2		
17.	Apex Legends	2	1	1		
18.	Apex Legends	2	1	1		
19.	Apex Legends	2	-	2		
20.	Мобы. Вводное занятие	2	2	-		
21.	Dota II	2	2	-		
22.	Dota II	2	-	2		
23.	Dota II	2	-	2		
24.	Dota II	2	-	2		
25.	Dota II	2	-	2		
26.	League of Legends	2	2	-		
27.	League of Legends	2	-	2		
28.	League of Legends	2	-	2		
29.	League of Legends	2	-	2		
30.	League of Legends	2	-	2		
31.	Heroes of the Storm	2	1	1		
32.	Heroes of the Storm	2	1	1		

33.	Heroes of Newerth	2	2			
34.	Итоговое занятие	2	1	1		
35.	Турнир по киберспорту «Cyber-многоборье»	2	-	2		
	<b>ВСЕГО</b>	<b>72</b>	<b>26</b>	<b>46</b>		

МБУ ДО ДШД

### Термины компьютерного спорта

(См. Правила вида спорта «Компьютерный спорт» утверждены приказом Министерства спорта Российской Федерации от 9 октября 2017 г. № 881)

Автоматизированная онлайн-система проведения соревнований (АОС) – специализированный вебсайт с программой, на котором происходит регистрация, жеребьёвка, а также фиксируется ход, промежуточные и конечные результаты соревнований.

Аккаунт – учётная запись и идентификатор пользователя на сервере (в системе серверов) видеоигры, который является идентификатором спортсмена в видеоигре.

Арена (или карта) – видеопроекция спортивной площадки (часть игровой вселенной), не управляемая игроком, на которой происходят основные соревновательные действия.

Ассистент – лицо, дающее указания, консультирующее участников в процессе соревнований.

Видеоигра – компьютерная программа, используемая спортсменом через устройства ввода/вывода аппаратного обеспечения и создающая образы, воспринимаемые органами чувств человека и моделирующие воображаемый мир спортивного игрового процесса (игровую вселенную). В тексте настоящих правил под «видеоигрой» подразумевается многопользовательская видеоигра, в которой объекты управления нескольких человек действуют на одной и той же арене одновременно.

Гейм – составная часть матча, присутствие соревнующихся сторон в игровом процессе, ограниченное временем, счётом или выявлением победителя по другим признакам. По результатам сыгранных геймов определяется результат матча.

Соревновательная головоломка – спортивная дисциплина компьютерного спорта, жанр видеоигр, в которых игроки сталкиваются с непростыми задачами, для решения которых, требуется выполнение действий в уме, сообразительность, и результат зависит от скорости мышления и качества знаний стратегии и тактики игры.

Дисконнект – потеря связи клиента участника с сервером или хоста участника с клиентами других участников, происходящая из-за сбоев в работе оборудования и приводящая к исчезновению объекта управления с арены или потере управления им в течение длительного времени.

ЕСнУП – система для проведения единых соревнования на удаленных площадках.

Игровой сервер (или просто сервер) – программный компонент специализированного компьютерного оборудования, центральная часть видеоигры, обеспечивающая связь между различными клиентами, предоставляя им возможность взаимодействия друг с другом в рамках программной оболочки видеоигры.

Клиент, клиентская часть видеоигры – аппаратный или программный компонент видеоигры, являющийся персональным оборудованием или его неотъемлемой частью или установленный на персональном оборудовании спортсмена, посылающий запросы серверу.

Компьютерный спорт – (киберспорт, е-спорт, электронный спорт (англ. cybersport, e-Sport, e sport, electronic sport) — вид спорта, представляющий соревновательную деятельность, специальную практику 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.

ЛАН – префикс, использующийся для обозначения соревнований и других мероприятий, проходящих в заведениях компьютерного досуга, либо на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях.

Макрос – программа сценария, последовательности или сочетания действий объекта управления, созданная на языке, воспринимаемом видеоигрой или устройством ввода, но не являющаяся частью видеоигры или стандартной функцией устройства ввода, активируемая специально назначенными элементами устройств ввода (клавиши, кнопки и пр.). Для выполнения действий, запрограммированных в макросе, участнику соревнований, который им не пользуется, требуется больше времени или специальные навыки.

Матч – спортивное состязание между двумя спортсменами или командами, состоящая из геймов. Результат матча – единица турнирной таблицы или сетки соревнований с двумя (или более) соревнующимися сторонами в одной дисциплине

Объект управления, юнит – часть видеоигры (игровой вселенной), управляемая и контролируемая игроком с помощью устройств ввода (мышь, клавиатура, джойстик, игровой контроллер и т.п.) и вывода (монитор, звуковые системы и пр.), взаимодействующая с ареной и объектами управления других пользователей, обладающая характеристиками, обуславливающими это взаимодействие и текущими значениями параметров состояния. Участие в состязаниях осуществляется путём управления игроком его объекта управления.

Операционная система – комплекс взаимосвязанных программ, предназначенных для управления ресурсами компьютера и организации взаимодействия с пользователем.

Онлайн – префикс, использующийся для обозначения соревнований, других мероприятий, действий, игр и взаимодействия, осуществляемых дистанционно с использованием сети Интернет без визуального контакта участников.

Персонаж (или герой) – объект управления (в некоторых играх – часть объекта управления), воспринимаемый, как цельная игровая единица с персональными особенностями, характеристиками перемещения, взаимодействия с ареной и другими единицами и текущим состоянием.

Пинг – время, затраченное на передачу пакета игровой информации в компьютерных сетях от клиента к серверу и обратно от сервера к клиенту.

Платформа – аппаратная и программная основа использования видеоигры. В Регламентах соревнований указываются платформы проведения соревнований.

Предмет (игровой предмет) – часть программного кода видеоигры, игровая единица, приобретаемая в процессе игры аккаунтом, персонажами или юнитами и действующая при контакте с ней объекта управления, либо по команде её использования, изменяя/добавляя характеристики, либо изменяя параметры состояния персонажей и юнитов. В видеоиграх, использующихся для соревнований, предметы классифицируются по следующим параметрам:

1) Активирование

- контактные (предмет действует или начинает действовать на объект управления при совмещении объекта управления или его части с самим предметом в пространстве игровой вселенной);
- экипирующие (предмет приобретается объектом управления и становится его частью, но действует или начинает действовать по отдельной команде);

2) Нахождение или способ приобретения

- предмет арены (делятся на предметы с фиксированным местом нахождения и возрождением после приобретения или использования, предметы со случайным местом нахождения);
- предметы добычи/покупки (приобретаются объектом управления в установленных местах за ресурсы, либо в результате столкновения с объектом управления оппонента или нейтральными игровыми единицами);
- предмет предварительной экипировки (всегда экипирующий, приобретается объектом управления без взаимодействия с ареной в процессе его настройки перед геймом или раундом, может быть приобретён аккаунтом для экипировки объекта управления);

3) Способ принадлежности к объекту управления

- неотделяемый (неотделим от объекта после приобретения со сроком действия как минимум до респауна или следующего раунда);
- отделяемый (может быть сброшен на арену или передан другому объекту управления);

4) Длительность действия или существования

- расходующий (мгновенно или в течение определённого времени либо по количеству своего действия или воздействия на него);
- исчезающий после использования);
- постоянный (не расходует и сохраняет свои свойства);
- регенерирующий (используется по команде и может использоваться снова по истечении установленного времени).

В тексте настоящих правил под «предметом» понимается такой игровой предмет, если не оговорено другое.

Раунд – в некоторых играх составная часть гейма.



Симуляторы — «имитаторы», механические или компьютерные, «имитирующие» управление каким-либо процессом, аппаратом или транспортным средством.

Симулятор технический – симулятор управления транспортной, боевой и спец-техникой (в том числе: танковый симулятор, авиационный симулятор, автомобильный симулятор);

Спортивный симулятор (симулятор спортивной игры) – симулятор спортивной игры, воссоздающий спортивную игру на арене (в игровой вселенной) с помощью компьютерных программ, создающий видеоплощадку для соревнований по правилам вида спорта, признанного в установленном порядке (в том числе: симуляторы футбола, шахмат, шашек, спортивного бриджа, го, хоккея и т.д.);

Сервер – то же, что игровой сервер, если специально не оговорено другое.

Состояние объекта управления, юнита, персонажа – совокупность числовых значений (параметров состояния) характеристик объекта управления или его составной части (юнита, персонажа и пр.).

Участник соревнований – физическое лицо (спортсмен), команда (пара или группа лиц), ассистент, участвующие в соревнованиях одной дисциплины, сохраняющие свой состав на протяжении всех этапов отдельного соревнования.

Характеристика (объекта управления, юнита, и пр.) – качество единицы игровой вселенной (или совокупности единиц), описывающее возможности её взаимодействия с другими элементами игровой вселенной (взаимного или одностороннего влияния на состояние), перемещение в игровой вселенной, отображения на устройствах вывода, – в процессе игры. Наиболее часто встречающиеся характеристики в видеоиграх:

- жизнь – характеризует наличие игровой единицы на арене, описывается числовым значением здоровья и возможными максимальной и минимальной величиной здоровья (которые также могут выступать параметрами в ряде игр);

- перемещение – характеризует способность игровой единицы перемещаться в игровой вселенной, описывается числовым значением скорости;

- поражающая способность – характеризует способность отрицательного влияния на текущий параметр здоровья других единиц, описывается числовыми значениями, пропорциональными таковому влиянию и может зависеть от других характеристик (например, наличие или отсутствие дополнительных предметов у объекта управления).

Помимо перечисленных характеристики обуславливаются дисциплиной соревнований, а также видеоигрой.

Хост – компьютер с установленным клиентом, забирающий на себя часть функций сервера при создании, настройке и старте игры, либо частично или полностью выполняющий функции сервера в ходе игры.

Юнит – объект управления – обезличенная подвижная игровая единица, обладающая характеристиками перемещения, взаимодействия с ареной, другими единицами, являющаяся частью объекта управления или частью арены. В одном объекте управления могут состоять несколько одинаковых юнитов.

## Перечень рекомендованных детям киберспортивных игр

Игра	Плюсы		Минусы		
	Коммуникация	Мышление	Коммуникация	Мышление	Здоровье*
FIFA 19	Участие в соревнованиях, развитие разговорного английского	Развитие логического мышления, стратегирования и алгоритмизирования	Может быть ограничение реального общения вследствие роста зависимости от игры	Переутомление мозга, риски зависимости	Снижение зрения, перенапряжение мышц
Minecraft	Работа в команде, общение в чате Minecraft. Отсутствие рейтинга в явном виде. Нет подсказок - учит ребенка думать, анализировать ошибки и искать новые пути решения задач, в том числе и в интернете	Креативность, ориентирование местности, развитие пространственного и абстрактного мышления, математические и логические навыки, изучение иностранного языка, программирование на языке Scratch, навыки работы с информацией	Встречается ненормативная лексика в просмотренном видео на YouTube, Пассивный просмотр вместо личного творчества	Переутомление мозга, риски зависимости	Снижение зрения
World of Tanks	Работа в команде, развитие коммуникативных умений, участие в турнирах, участие в форумах по интересам. Игрок выплескивает излиш-	Развитие логического, стратегического мышления, расширение кругозора и обогащение знаний по истории, изучение физических параметров и тактических	Может быть ограничение реального общения вследствие роста зависимости от игры	Риски зависимости минимальны из-за краткосрочности игры (10 мин. одинбой)	Снижение зрения

	нюю агрессивность. Реконструкция исторических событий в анимационных фильмах о Великой Отечественной войне. Официальный видеоканал World of Tanks	особенностей боевых единиц			
Hearthst one	Командная работа	Развитие логического мышления, умения стратегирования	Повышение агрессивности	Переутомление мозга, риски зависимости	Снижение зрения, мышечное перенапряжение
Codin Game	Участие в соревнованиях	Обучение программированию	Малая распространенность игры среди подростков	Переутомление мозга	Снижение зрения

\* Негативное влияние на здоровье имеет место только при злоупотреблении данными играми, когда время игры превышает 2 часа в день.

Стоит помнить, что игре может заменить живое общения со сверстниками, занятия спортом и творчеством вне киберпространства. Также мы можем сделать вывод, что предложенные игры могут помочь ребятам в освоении многих предметов и мыслительных операций: история, программирование, конструирование, моделирование. Мы считаем, что необходимо использовать этот потенциал в образовательных целях, чтобы игра стимулировала развитие разных сфер жизни ребёнка, тогда и зависимость не разовьётся.