

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

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
МБУ ДО ДДТ
(протокол от 27.05.2022 № 4)

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО ДДТ



Л.В.Лисов

Приказ от 31.05.2022 № 30-о

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

Уровень сложности: базовый
Срок реализации: 3 года – 216 ч., в т.ч.:
Модуль 1 – 30 часов
Модуль 2 – 42 часа
Модуль 3 – 30 часов
Модуль 4 – 42 часа
Модуль 5 – 30 часов
Модуль 6 – 42 часа

Возраст учащихся: 10 – 17 лет

Автор – составитель:
Нисютин Сергей Андреевич,
педагог-организатор, педагог
дополнительного образования

п. Новоселки
2022

СОДЕРЖАНИЕ

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	7
1.3. Содержание программы	8
1.4. Планируемые результаты	17
2. Комплекс организационно-педагогических условий:	19
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
3. Список литературы	37
Приложение	41

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 Российской Федерации признало киберспорт самостоятельным видом спорта, в 2017 году была аккредитована Федерация компьютерного спорта, появилась возможность проведения чемпионата и кубка России, присвоения игрокам спортивных разрядов.

В 2021 году киберспортивные команды из России и СНГ победили в крупных соревнованиях по DOTA 2 и CS GO заработав десятки миллионов долларов. В общей сумме перевода на рублёвый эквивалент больше чем миллиард рублей. На международном уровне всерьез идет разговор о перспективах включения некоторых дисциплин киберспорта в программу Олимпийских игр. Компьютерные игры с развитием технологий отправились на новую платформу, платформу мобильных устройств на которой чувствуют себя не менее комфортно, чем на персональных компьютерах и ноутбуках. Производители электроники делают смартфоны всё более мощными и производительными, что делает смартфоны не просто частью сферы, но ведущей частью, которая более доступна, чем персональные компьютеры и тем более игровые приставки, которые находятся ещё более высоком ценовом уровне. Издатели мобильных игр, следуя общим тенденциям развития гейминговой сферы, стали производить продукты соревновательного характера. Нынешний момент - это заря становле-

ния киберспорта и мобильного киберспорта. Многие крупные издатели, такие как Riot Games - создатели лиги легенд, перенесли часть своих разработок на мобильные платформы и создали совершенно новые тайтлы, которые разлетелись по миру с гигантской популярностью. Аналогично поступила и компания Wargaming создатели всемирно известной World of tanks. Также на мировую сцену вышли и издатели чисто мобильных игр, которые обрели огромную популярность Brawl stars clash royal.

Таким образом, данная программа является максимально **актуальной** на данный момент. В интеллектуальных видах спорта, в том числе и в киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремленность, инициативность, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе.

Занятия киберспортом общедоступны благодаря минимальной физической нагрузке, возможности заниматься дома и в обычной учебной аудитории, в любое время года, возможностью охвата детей с поражением опорно-двигательного аппарата – люди с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

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.

Программа «Cyber-игры» разработана на основании следующих нормативно-правовых документов:

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 31.03.2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
3. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
5. 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»;
6. 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»;

7. 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»;

8. 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);

9. 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»;

10. 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;

11. 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;

12. 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);

13. Устав Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества муниципального образования «Мелекесский район» Ульяновской области» (далее – МБУ ДО ДДТ);

14. Положение об объединениях МБУ ДО ДДТ;

15. Положение о дополнительной общеобразовательной программе в МБУ ДО ДДТ;

16. Положение о порядке приема, перевода, отчисления учащихся в МБУ ДО ДДТ;

17. Положение о порядке аттестации учащихся МБУ ДО ДДТ.

Данная программа является *модифицированной*, за основу взята примерная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по виду спорта «Киберспорт», разработанная ФГБУ «Федеральный центр организационно-методического обеспечения физического воспитания» URL: https://mc.eduirk.ru/index.php?option=com_k2&view=item&id=3565:dopolnitelnaya-obshcheobrazovatel'naya-obshcherazvivayushchaya-programma-po-vidu-sporta-kibersport&Itemid=125

Киберспортивные турниры по компьютерным и мобильным играм также становятся все более «телегеничными» и обрастают новой аудиторией и проводятся всё чаще и чаще. 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».

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, смартфон 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.

В настоящее время наблюдается рост социального запроса на образовательные технологии, способствующие интеллектуальному развитию личности, посредством спортизированной деятельности с применением компьютерных технологий:

- образование через игру;
- сбор проявления образовательных результатов учащегося посредством игр, обработка результатов, рекомендации по их улучшению;
- ранняя профориентация;
- непрерывная образовательная и профессиональная траектория развития;
- доступность технологий и высокая мотивационная вовлеченность детей;

– приоритетные образовательные проекты на основе ценностного потенциала киберспорта.

В киберспортивных играх характеры и способности детей проявляются значительно ярче, чем в стандартных условиях даже самого безукоризненного подготовленного учебного занятия. Педагогам известно, что многие ребята, из которых на уроке слова не вытянуть, в играх становятся такими активными, какими мы их и представить себе не могли бы. В игре они обретают не только равноправие, но и возможность вести за собой других.

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

В современном обществе проблема самоопределения подрастающего поколения занимает ключевое место. Реализуется значительное количество проектов, направленных на самореализацию и **профориентацию подростков**, и данная образовательная программа в полной мере способствует этому. Рынок профессий компьютерного спорта находится сейчас в стадии формирования, многие производственные и профессиональные ниши не заняты, а значит обучающиеся смогут полностью реализовать свой потенциал при последующем профильном образовании в сфере киберспорта и найдут достойное место для трудоустройства.

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, обучение по программе «Cyber-игры» позволяет направить детские увлечения в позитивное русло.

Отмечено, что:

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

– в играх обучающиеся 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;

– улучшаются навыки работы в команде, проявление лидерских качеств, развиваются навыки принятия решений на благо всей команде, формируются коммуникативные навыки;

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

– 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 программе «Cyber-игры», обучающиеся 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. При обучении предполагается создание сообщества начинающих киберспортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои навыки: профессионализм, стремление к победе, волю к саморазвитию, желание анализировать, выявлять свои ошибки и исправлять их.

Уровень освоения содержания образования: базовый.

Программа обучения (базовый 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. В ходе освоения данной программы обучающиеся знакомятся с малой частью киберспортивных игр.

Для детей младшего школьного возраста приемлемой формой организации являются простые стратегические игры с низким порогом вхождения. Стратегические игры сочетают активную деятельность, познание и освоение окружающего мира и оказывают ни с чем несравнимый развивающий эффект, получаемый в результате развития стратегического мышления. Благодаря своему распространённому положительному воздействию на ребят и возрастающей популярности в мире, игры являются не только средствами воспитания, но и перспективной сферой для формирования и развития навыков киберспортсмена, что в будущем пригодится ребенку, как в обыденной жизни, так и при выборе киберспорта как основного вида деятельности.

Адресат программы – учащиеся общеобразовательных школ в возрасте 10-17 лет, проявляющие интерес к киберспортивным играм. Специальных требований к знаниям учащихся при приеме в объединение нет.

При комплектовании групп с такой возрастной характеристикой принято во внимание то, что реализация программы предусмотрена, в том числе и на базе малокомплектных школ Мелекесского района, в некоторых из них обучается всего 15 детей, поэтому сформировать группу с разницей в возрасте детей 2-3 года технически невозможно.

Возрастные особенности младших школьников (6–7 до 9–12 лет).

Начало обучения в школе ведет к коренному изменению социальной ситуации развития ребенка. Он становится «общественным» субъектом и имеет теперь социально значимые обязанности, выполнение которых получает общественную оценку. Вся система жизненных отношений ребенка перестраивается и во многом определяется тем, насколько успешно он справляется с новыми требованиями. Ведущей в младшем школьном возрасте становится учебная деятельность. Но игра продолжает занимать важнейшее место в жизни младшего школьника, стимулируя их познавательную и творческую активность, помогая сохранять внимание и произвольность действий, поскольку умственная работоспособность младших школьников еще неустойчива, сопротивляемость утомлению низкая, они легко отвлекаются, не способны к длительному сосредоточению, возбудимы, эмоциональны. Поэтому основной формой деятельности по развитию творческого мышления младших школьников должна быть игровая.

Центральными новообразованиями младшего школьного возраста, позволяющими обучающимся стать активными членами творческих объединений, кружков, клубов являются:

- качественно новый уровень развития произвольной регуляции поведения и деятельности;
- рефлексия, анализ, внутренний план действий;
- развитие нового познавательного отношения к действительности;
- ориентация на группу сверстников.

В младшем школьном возрасте создаются условия для развития новых познавательных потребностей детей, активного интереса к окружающей действительности, к овладению новыми знаниями и умениями. Младшие школьники восприимчивы и впечатлительны. Все новое (книжка с картинками, интересный пример, шутка) вызывает немедленную реакцию. Поэтому при организации их творческого развития очень важно использовать наглядный материал, добавлять элементы театрализованных действий, инсценировать героев сказок, мультфильмов, вызывая интерес, сохраняя внимание.

Важный источник успехов младших школьников – их подражательность. Учащиеся повторяют рассуждения взрослого, приводят примеры, аналогичные примерам товарищей, и т.п. Поэтому для младших школьников необходимо предоставить им возможности для научения, копирования. Здесь могут быть как мастер-классы специалистов, так и обучающие занятия, организованные более старшими детьми.

На протяжении младшего школьного возраста начинает складываться новый тип отношений с окружающими людьми. Безусловный авторитет взрослого постепенно утрачивается, все большее значение для ребенка начинают приобретать сверстники, возрастает роль детского сообщества. Это определяет значимость организации разновозрастных групп для творческого развития, ситуации, когда старшие школьники общаются, направляют, обучают младших.

Младший школьный возраст является сензитивным для:

- формирования мотивов учения, развития устойчивых познавательных потребностей и интересов;

- развития продуктивных приемов и навыков учебной работы, умения учиться;
- раскрытия индивидуальных особенностей и способностей;
- развития навыков самоконтроля, самоорганизации и саморегуляции;
- становления адекватной самооценки, развития критичности по отношению к себе и окружающим;
- усвоения социальных норм, нравственного развития;
- развития навыков общения со сверстниками, установления прочных дружеских контактов.

Младший школьный возраст – это период позитивных изменений и преобразований. Здесь важен уровень достижений, осуществленных каждым ребенком на данном возрастном этапе. Если в этом возрасте ребенок не почувствует радость познания, не приобретет умения учиться, не научится дружить, не обретет уверенность в себе, своих способностях и возможностях, сделать это в дальнейшем будет значительно труднее и потребует неизмеримо более высоких душевных и физических затрат. Поэтому очень важно стимулирование деятельности младших школьников, в том числе с помощью эмоциональной поддержки, похвалы, грамот. Глубокие изменения, происходящие в психологическом облике младшего школьника, свидетельствуют о широких возможностях развития ребенка на данном возрастном этапе. В течение этого периода на качественно новом уровне реализуется потенциал развития ребенка как активного субъекта, познающего окружающий мир и самого себя, приобретающего собственный опыт творчества в этом мире.

Средний школьный возраст (от 11-12-ти до 15-ти лет).

Это переходный возраст от детства к юности (5–9 классы), характеризующийся глубокой перестройкой всего организма. Стоит обратить внимание на такую психологическую особенность данного возраста, как избирательность внимания. Это значит, что они откликаются на необычные, захватывающие уроки и занятия, а быстрая переключаемость внимания не дает возможности сосредотачиваться долго на одном и том же деле. Однако если создаются трудно преодолеваемые и нестандартные ситуации, ребята занимаются внеклассной работой с удовольствием и длительное время.

Значимой особенностью мышления подростка является его критичность. У ребенка, который всегда и со всем соглашался, появляется свое мнение, которое он демонстрирует как можно чаще, заявляя о себе. Дети в этот период склонны к спорам и возражениям. В этом возрасте обучающимся нравится решать проблемные ситуации, находить сходство и различие, определять причину и следствие. Ребятам интересны мероприятия, в ходе которых можно высказать свое мнение и суждение. Самому решать проблему, участвовать в дискуссии, отстаивать и доказывать свою правоту.

Исследования внутреннего мира подростков показывают, что одной из самых главных моральных проблем среднего школьного возраста является несогласованность убеждений, нравственных идей и понятий с поступками, действиями, поведением. Система оценочных суждений, нравственных идеалов не-

устойчива. Трудности жизненного плана, семейные проблемы, влияние друзей могут вызвать у ребят сложности в развитии и становлении. Работа педагога должна быть направлена на формирование нравственного опыта, развитие системы справедливых оценочных суждений. В этом возрасте особое значение приобретает чувственная сфера. Свои чувства подростки могут проявлять очень бурно, иногда аффективно. Этот период жизни ребенка иногда называют периодом «бури и натиска». Признаками его могут быть упрямство, эгоизм, замкнутость, уход в себя, вспышки гнева.

Поэтому педагог должен быть внимателен к внутреннему миру ребенка, больше уделять внимания индивидуальной работе, проблемы ребенка решать наедине с ним. В этом возрасте подросток стремится подражать окружающим. Это может привести его к ошибочным и даже аморальным представлениям и поступкам. Подростки-мальчики склонны выбирать себе кумирами сильных, смелых и мужественных людей. Притягательными могут для них стать не только книжные пираты и разбойники, но и вполне реальные местные хулиганы. Подражая им, подростки, сами того не понимая, переходят ту опасную грань, за которой смелость становится жестокостью, независимость – подлостью, любовь к себе – насилием над другими. Девочки-подростки отличаются тем, что они физически отличаются от мальчиков ранним взрослением и хотят общаться с мальчиками старшего возраста. Исследования показывают заметное смещение акцентов с традиционно-положительных моральных ценностей на мнимые, ложные и даже антисоциальные.

Педагогу необходимо обратить внимание на следующие аспекты: формирование нравственных качеств личности, знакомство с примерами положительных идеалов.

Особое значение для подростка в этом возрасте имеет возможность самовыражения и самореализации. Учащимся будут интересны такие дела, которые служат активному самовыражению подростков и учитывают их интересы. Ребят привлекает возможность самим организовывать классные дела, вступать в диалог и полилог, принимать самостоятельные решения. Притязания на признание, чувство взрослости – очень важно для подростка. Здесь педагог может организовать разновозрастные группы, в которых подростки могут быть наставниками, обучающими и поддерживающими младших ребят.

Продолжительность обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Cyber-игры» составляет **три года**. **Основной учебно-тематический план** составлен на 216 часов.

Форма обучения по данной программе: очная с использованием электронного обучения и обучения с применением дистанционных образовательных технологий (по необходимости).

Для обучения с применением дистанционных образовательных технологий используются технические средства, а также информационно-телекоммуникационные сети, обеспечивающие передачу по линиям связи указанной информации (образовательные онлайн-платформы, цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах, видеоконференции, вебинары, Skype – общение, E-mail, облачные сервисы и другие).

Наполняемость учебных групп: 1 год обучения – 12-15 человек (10-15 лет), 2 год обучения (11-16 лет), 3 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 – 216 часов, каждый год – 72 часа. Учащиеся по данной программе могут заниматься 2 часа в неделю: 1 раз в неделю по 2 часа.

Режим занятий при очном обучении

Мо- дуль	Количество часов всего	Количество занятий в неделю	Количество часов в неде- лю	Продолжительность занятий (часов)
1	30	2	2	2x45 мин. перерыв 10 мин.
2	42	2	2	2x45 мин. перерыв 10 мин.
3	30	2	2	2x45 мин. перерыв 10 мин.
4	42	2	2	2x45 мин. перерыв 10 мин.
5	30	2	2	2x45 мин. перерыв 10 мин.
6	42	2	2	2x45 мин. перерыв 10 мин.

Режим занятий при дистанционном обучении

Мо- дуль	Количество часов всего	Количество занятий в неделю	Количество часов в неделю	Продолжительность занятий (часов)
1	30	2	2	2x30 мин. перерыв 10 мин.
2	42	2	2	2x30 мин. перерыв 10 мин.
3	30	2	2	2x30 мин. перерыв 10 мин.
4	42	2	2	2x30 мин. перерыв 10 мин.
5	30	2	2	2x30 мин. перерыв 10 мин.
6	42	2	2	2x30 мин. перерыв 10 мин.

1.2. Цель и задачи программы.

Цель программы: создание сообщества киберспортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои коммуникативные навыки через приобщение к компьютерному спорту (киберспорту).

Задачи:

обучающие:

- формирование понятия о разнообразии досуга;
- знакомство обучающихся с интеллектуальной досуговой деятельностью;
- формирование первоначальных знаний, умений и навыков, необходимых для участия в киберспортивных играх;
- 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.
- развитие мотивации к изучению интеллектуальных развлечений;
- развитие потребности обучающихся в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности.

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 кибербуллинг;
- формирование общественной активности обучающихся;
- формирование навыков здорового образа жизни.

1.3. Содержание программы

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1-го года обучения

№ занятия	Название раздела, темы	Количество учебных часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
Модуль 1					
1-3	1. Введение	6	3	3	
1	Введение в программу «Cyber-игры»	2	1	1	Беседа, анкетирование, тестирование
2-3	Безопасность работы в интернете. Организация рабочего места	4	2	2	
4-10	2. Классические стратегии реального времени	14	6	8	
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	
11-15	3. ККИ	10	6	4	
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	-	
	Итого по модулю 1	30	15	15	
Модуль 2					
16-30	4. Командные шутеры	30	12	18	
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	

31-32	5. Спортивные симуляторы	4	2	2	
31	Спортивные симуляторы Вводное занятие	2	2	-	Турнир, а также участие в сторонних турнирах
32	FIFA	2	-	2	
33-36	6. Файтинги	8	2	6	
33-35	Файтинги Mortal Kombat 11 Tekken	6	1	5	Турнир, а также участие в сторонних турнирах
36	Итоговое занятие. Турнир по кибер-играм	2	1	1	Турнир для всех желающих
	Итого по модулю 2	42	15	37	
	ВСЕГО	72	30	42	

Раздел 1. Введение - 6 часов

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

Теория: Знакомство с учащимися. Знакомство учащихся с содержанием программы «Cyberигры» (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.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
2-го года обучения

№ занятия	Название раздела, темы	Количество учебных часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
Модуль 3					
1-2	1. Введение	4	2	2	
1	Введение в программу	2	1	1	Беседа, анкетирование, тестирование
2	Безопасность работы в интернете. Организация рабочего места	2	1	1	
3-10	2. Auto Chess	14	6	84	
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	
11-14	3. Королевская битва	10			
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
	Итого по модулю 3	30	13	17	
Модуль 4					
16-21	4. Королевская битва	12	4	8	
16-18	PlayerUnknown's Battlegrounds	6	2	4	Турнир в т/о
19-21	Apex Legends	6	2	4	
22-	5. Мобы	26	8	18	
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	
35-36	Итоговые занятия	4	1	3	
35	Итоговое занятие	2	1	1	
36	Турнир по киберспорту «Cyber-многоборье»	2	-	2	Турнир по ряду дисциплин
	Итого по модулю 4	42	13	29	
	ВСЕГО	144	57	87	

Раздел 1. Введение -4 часа

Тема 1. Введение в программу

Теория: Знакомство с учащимися. Знакомство учащихся с содержанием программы «Cyber-игры» (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 геймплейя. 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. Изучение 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.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
3-го года обучения

№ занятия	Название раздела, темы	Количество учебных часов			Формы станции/контроля
		всего	теория	практика	
Модуль 5					
1-3	1. Введение	6	3	3	
1	Введение в раздел программы «MobileCyber-игры»	2	1	1	Беседа, анкетирование, тестирование
2-3	Безопасность работы в интернете. Организация рабочего места	4	2	2	
4-7	2. Стратегии реального времени	8	4	4	
4-5	Clash Royale	4	2	2	Турнир, а также участие в сторонних турнирах
6-7	Clash of Clans	4	2	2	
8-15	3. ККИ	16	6	10	
8	ККИ. Вводное занятие	2	2	-	Турнир, а также участие в сторонних турнирах
9-11	Magic the Gathering Arena	6	2	4	
12-14	Hearthstone	6	2	4	
15	Gwent	2	-	2	
	Итого по модулю 5	30	6	12	
Модуль 6					
16-30	4. Командные шутеры				
16	Командные шутеры Вводное занятие	2	2	-	Турнир, а также участие в сторонних турнирах
17-19	World of Tanks Blitz	6	2	4	
20-22	Standoff 2	6	2	4	
23-25	Fortnite	4	2	2	
26-27	PUBG	4	2	2	
28-32	5. МОБА	22	10	12	
28	Moba. Вводное занятие	2	2	-	Турнир, а также участие в сторонних турнирах
29-31	Brawl Stars	6	2	4	
32-34	League of Legends: Wild Rift	6	2	4	
35	Mobile Legends: Bang Bang	4	2	2	
36	6. Итоговое занятие	18	8	10	
	Турнир по кибер-играм «Мобильное многоборье»	2	1	1	Турнир для всех желающих
	Итого по модулю 6	42	15	37	
	ВСЕГО	72	30	42	

Раздел 1. Введение - 6 часов

Тема 1. Введение в раздел программы «MobileCyber-игры».

Теория: Знакомство с учащимися. Знакомство учащихся с содержанием программы «MobileCyber-игры». 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 сети Интернет. 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. Мобильные стратегии реального времени - 8 часов

Тема 3. Введение.

Теория: Знакомство с жанром мобильных стратегий. Изучения самых ярких представителей и влияние на мировую культуру.

Тема 4. Clash Royale.

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. Clash of Clans.

Теория: Знакомство с основами игры. Изучение и анализ тактик и стратегий. Разработка собственных тактик и стратегий. Сравнение с Clash Royale.

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

Раздел 3. ККИ - 16 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 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.

Раздел 4. Командные шутеры - 12 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. World of Tanks Blitz.

Теория: Изучение управления. Основных элементов. Разработка тактик.

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

Тема 15. Standoff 2.

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. Fortnite

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.

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

Тема 18. PUBG

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.

Раздел 5. МОВА.– 18 часов

Тема 19. 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 20. Brawl stars

Теория: Знакомство с игрой. Изучение предметов и персонажей, простейших связок 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 21. League of Legends Wild Rift

Теория: Знакомство с игрой. Изучение предметов и персонажей, простейших связок 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. Изучение новых патчноутов на практике. Участие в рейтинговых командных играх. Поднятие одиночного рейтинга и распределение ролей в команде.

Тема 22. Mobile Legends Bang Bang

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.

Раздел 6. Итоговое занятие. – 2 часа

Тема 23. Итоговое занятие. Турнир «Мобильное многоборье»

Теория: Анализ изученного материала. Подготовка к организации турнира «Мобильное многоборье».

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

МБУ ДО ДДДГ

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 кибербуллинг;
- 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 и мобильных 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 в программах для этого.

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, гиги-

ены, 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.

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
3	15	15	30	01.06-14.09	15.09	31.12
	21	21	42		01.01	31.05

Календарный учебный график на 2022-2023 учебный год представлен в Приложении.

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. Информация на раздаточном материале в первую очередь билды и маршруты передвижения.

2.2.3. Кадровое обеспечение:

Педагог, занятый в реализации программы должен соответствовать требованиям профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652-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
Теоретическая подготовка			
1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний ребёнка программным требованиям;	<ul style="list-style-type: none"> – (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	<ul style="list-style-type: none"> – (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
Практическая подготовка			
1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	<ul style="list-style-type: none"> – (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-	<ul style="list-style-type: none"> – (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
Общеучебные умения и навыки			
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
Учебно-организационные умения и навыки			
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
1. Организационно-волевые качества				
1. Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки, уметь преодолевать трудности	<ul style="list-style-type: none"> – Терпения хватает меньше чем на ½ занятия; – Терпения хватает больше чем на ½ занятия – Терпения хватает на всё занятие 	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдения
2. Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	<ul style="list-style-type: none"> – Волевые усилия учащегося побуждаются извне; – Иногда самим учащимся; – Всегда самим учащимся; 	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдения
3. Самоконтроль	Умение контролировать поступки (приводить к должному действию)	<ul style="list-style-type: none"> – Воспитанник постоянно действует под воздействием контроля; – Периодически контролирует себя сам; – Постоянно контролирует себя сам 	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдения
2. Ориентационные качества				
1. Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	<ul style="list-style-type: none"> – Завышенная – Заниженная – нормальная 	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Анкетирование

2. Интерес к занятиям в детском объединении	Осознание участия обучающегося в освоении образовательной программы	<ul style="list-style-type: none"> – интерес к занятиям продиктован извне; – интерес периодически поддерживается самим обучающимся; – интерес постоянно поддерживается самостоятельно 	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Тестирование
3. Поведенческие качества				
1. Конфликтность	Умение воспитанника контролировать себя в любой конфликтной ситуации	<ul style="list-style-type: none"> – желание участвовать (активно) в конфликте (провоцировать конфликт) – сторонний наблюдатель – активное примирение 	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдение
2. Тип сотрудничества	Умение ребёнка сотрудничать	<ul style="list-style-type: none"> – не желание сотрудничать (по принуждению) – желание сотрудничать (участие) – активное сотрудничество (проявляет инициативу) 	Низкий (Н) Средний (С) Высокий (В)	Наблюдение
4. Личностные достижения				
1. Участие в мероприятиях учреждения	Степень и качество участия	<ul style="list-style-type: none"> – 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 «Cyber-игры»

группа № _____ года обучения

№	Ф.И. обучающегося	Организационно-волевые качества		Ориентационные качества		Поведенческие качества		Личностные достижения		За год
		1 полугодие	2 полугодие	1 полугодие	2 полугодие	1 полугодие	2 полугодие	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. 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. МОБА (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.

2.5. Методические материалы

В процессе обучения по программе «Cyber-игры», используются следующие педагогические технологии:

- технологии развивающего обучения, направленные на общее целостное развитие личности, на основе активно-деятельного способа обучения, учитывающие закономерности развития и особенности индивидуума;
- технологии личностно-ориентированного обучения, направленные на развитие индивидуальных познавательных способностей каждого ребенка, максимальное выявление, раскрытие и использование его опыта;
- технологии дифференцированного обучения, обеспечивающие обучение каждого обучающегося на уровне его возможностей и способностей;
- технологии сотрудничества, реализующие демократизм, равенство, партнерство в отношениях педагога и обучающегося, совместно вырабатывают цели, содержание, дают оценки, находясь в состоянии сотрудничества, сотворчества;
- проектные технологии – достижение цели через детальную разработку проблемы, которая должна завершиться реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом;
- компьютерные технологии, формирующие умение работать с информацией, исследовательские умения, коммуникативные способности. В практике выступают различные комбинации этих технологий, их элементов.

Логика реализации программы – спиральная последовательность усвоения – обеспечивает условия постоянного повышения интереса к предлагаемому материалу. Благодаря такой структуре один и тот же вид деятельности отрабатывается на занятиях периодически, многократно, причем содержание постепенно усложняется и расширяется за счет обогащения компонентами углубленной проработки каждого действия. В игровой деятельности, актуальной и интересной для современных подростков, организуется активная исследовательская деятельность, что способствует самореализации обучающихся, закреплению познавательных и профессиональных интересов в информационной среде, создает ситуацию успеха и комфортный психоэмоциональный климат, как в коллективе группы, так и индивидуально для каждого обучающегося.

Компьютерный спорт – многогранная и комплексная сфера, в которой невозможно качественно разобраться без поддержки опытного специалиста. Киберспорт уже приобрел статус официального вида спорта, а значит, нуждается в формировании тренировочных методик, ассоциируемых с методиками традиционных видов спорта. Необходимо выстроить систему, основанную на трех базовых элементах педагогической деятельности: лекция, демонстрация и тренировка.

Работа в формате лекций, подразумевает освещение теоретических вопросов в понятной для обучающегося форме, краткое изложение материала должно сопровождаться визуальными примерами. Демонстрация подразумевает разбор конкретной ситуации, относящейся к программе, смоделированной педагогом, с

кратким пояснением причины ситуации, действий по ее разрешению и рекомендаций по аналогам решения проблемы.

Тренировка подразумевает индивидуальную работу обучающегося под контролем педагога или в формате самостоятельной тренировки по предоставленным педагогом методикам работы. При сочетании данных методов можно получить оптимальный результат, способствующий усвоению всех необходимых профессиональных навыков.

Практические занятия состоят из:

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

Игровая практика предусматривает работу на компьютере, поэтому необходимо запланировать обязательное проведение физминуток. Оптимально можно планировать одну-две сессии игры и одно-два игровых упражнения ролевого характера. Их двигательное содержание должны составлять циклические упражнения, направленные на тренировку общей выносливости и других физических качеств, развитие ориентирования на местности и наблюдательности.

Педагог в рамках программы выступает в большей мере творческим **наставником**. Он направляет творческий потенциал обучающихся в необходимое русло, соблюдая концепцию самореализации обучающихся и вырабатывая у учащихся навыки самостоятельного применения необходимых для достижения успеха методов и инструментов. Также педагог выступает социальным лидером коллектива, и его задача заключается в сплочении обучающихся на основе выполнения перечня коллективных упражнений, рассчитанных на командное исполнение. При этом разрешение споров и конфликтов внутри коллектива подразумевает индивидуальную работу с каждым обучающимся, исходя из его личностного набора характеристик.

При дистанционном обучении по программе «Cyber-игры» используются следующие формы дистанционных технологий:

- видео- и аудио-занятия, лекции, мастер-классы;
- открытые электронные библиотеки;
- тесты, викторины по изученным теоретическим темам;
- адресные дистанционные консультации.

В организации дистанционного обучения по программе могут использоваться следующие платформы и сервисы: сетевой город, ZOOM, Googl Form, Skype, чаты в «Viber», «WhatsUp», социальной сети «ВКонтакте» и др.

В соответствии с п. 3 ст. 47 федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ педагогические работники пользуются академическими свободами, которые гарантируют им свободу:

- от вмешательства в профессиональную деятельность;
- выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания.

Кроме того, им предоставлено право:

- на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы, отдельного учебного предмета, курса, дисциплины (модуля);
- право на выбор учебников, учебных пособий, материалов и иных средств обучения и воспитания в соответствии с образовательной программой и в порядке, установленном законодательством об образовании.

Поэтому при реализации программы в дистанционном режиме педагог дополнительного образования самостоятельно осуществляет выбор платформы для организации занятий, а также подбор методического и дидактического материалов.

Учащийся и педагог дополнительного образования взаимодействуют в учебном процессе в следующих режимах:

- синхронно, используя средства коммуникации и одновременно взаимодействуя друг с другом (online);
- асинхронно, когда учащийся выполняет какую-либо самостоятельную работу (offline), а педагог оценивает правильность ее выполнения и дает рекомендации по результатам учебной деятельности.

Выбор формы определяется конкретными видами занятий и техническими возможностями. В процессе обучения возможно также взаимодействие учащихся (заочные дискуссии, учебный проект и иные виды учебной деятельности), которое осуществляется в синхронном и асинхронном режиме.

Воспитательная 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.

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.

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, Практи-	<u>Словесный:</u> беседа, инструктаж, объяснение.	Видеофрагменты, Презентация,	Турнир внутри т.о.	Ноутбуки или стационарные

		ка, Учебная игра	<u>Объяснительно-иллюстративный:</u> показ презентации и видео-фрагментов <u>Практический:</u> Соревновательные матчи.	Задания.		компьютеры, 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

Методические материалы 3 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.	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.	МОВА	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.	Итоговые занятия	Групповая работа, игровой турнир	<p><u>Словесный:</u> беседа, инструктаж, объяснение.</p> <p><u>Наглядный:</u> демонстрация презентации</p> <p><u>Объяснительно-иллюстративный:</u> Показ приемов с объяснением.</p> <p><u>Практический:</u> Турнир по киберспорту «Мобильное многоборье»</p>	Презентация. Фото и видеоматериалы.	Турнир	Ноутбуки или стационарные компьютеры, мультимедийный проектор, мобильные устройства

3. Список литературы

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 «РГУФКС-МиТ», 2015.–72 с. – 2015. – С. 71-73.

Список литературы для учащихся и родителей

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

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

4. Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, 7 мая 2013 года, <http://ru.dota2.com/2013/05/представляем-интерактивный-компедию/>

5. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, 12 декабря 2013 года, <http://www.team-empire.org/news/1594/>

6. Андрей «FUki» Кирюкин «USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro» [Электронный ресурс]// сайт Virtus.pro, 15 октября 2015 года, <http://virtus.pro/news/>

7. Википедия. Киберспорт <https://ru.wikipedia.org/wiki/Киберспорт>

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

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

10. Нейт А. Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: <http://gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distiplina/>

11. Панфилов К. Миллионы на играх: Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <https://vc.ru/flood/7793-esport>

Интернет-ресурсы

1. 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://cybersport.ru/> - интернет СМИ о киберспорте
5. <https://gamecaste.ru/cybersport-games-top.html> - Лучшие киберспортивные игры 2020
6. <https://goodgame.ru/> - портал организатор LAN турниров
7. <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».
8. <https://ru.dota2.com> - сайт разработчиков с материалами находящимися в свободном доступе
9. <https://www.blizzard.com/ru-ru/> - сайт разработчиков с материалами находящимися в свободном доступе
10. <https://www.igromania.ru/> - интернет СМИ о киберспорте
11. <https://www.riotgames.com/ru> - сайт разработчиков с материалами находящимися в свободном доступе

Календарный учебный график на 2022-2023 учебный год

группа № 1

Год обучения: первый

Педагог дополнительного образования:

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Название раздела, темы	Место проведения	Форма контроля
1.	сентябрь	18	14.00-16.00	Теоретическое занятие	2	Введение в программу «Cyberигры»	По месту дислокации	Опрос, наблюдение, анкетирование, тестирование
2.	сентябрь	25	14.00-16.00	Теоретическое занятие	2	Безопасность работы в интернете	По месту дислокации	Наблюдение
3.	октябрь	2	14.00-16.00	Теоретическое занятие	2	Организация рабочего места	По месту дислокации	Наблюдение
4.	октябрь	9	14.00-16.00	Теоретическое занятие	2	Классические стратегии реального времени. Вводное занятие	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
5.	октябрь	16	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Warcraft III	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
6.	октябрь	23	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Warcraft III	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества прак-

								тической работы её коррекция
7.	октябрь	30	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Warcraft III	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
8.	ноябрь	6	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Starcraft Broodwar	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
9.	ноябрь	13	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Starcraft II	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
10.	ноябрь	20	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Starcraft II	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
11.	ноябрь	27	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	ККИ. Вводное занятие	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
12.	декабрь	4	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Magic the Gathering Arena и другие	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
13.	декабрь	11	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Magic the Gathering Arena и другие	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества прак-

								тической работы её коррекция
14.	декабрь	18	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Magic the Gathering Arena и другие	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
15.	декабрь	25	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Hearthstone	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
16.	январь	3	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Командные шутеры. Вводное занятие	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
17.	январь	10	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Counter-Strike: Global Offensive	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
18.	январь	17	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Counter-Strike: Global Offensive	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
19.	январь	24	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Counter-Strike: Global Offensive	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
20.	январь	31	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Rainbow Six Siege	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества прак-

								тической работы её коррекция
21.	февраль	1	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Rainbow Six Siege	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
22.	февраль	7	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Overwatch	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
23.	февраль	14	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Overwatch	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
24.	февраль	21	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Call of Duty: World War II	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
25.	февраль	28	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	World of Tanks	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
26.	март	6	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	World of Tanks	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
27.	март	13	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	World of Tanks	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества прак-

								тической работы её коррекция
28.	март	20	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Warface	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
29.	март	27	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Warface	По месту дислокации	Наблюдение, опрос, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
30.	апрель	3	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Warface	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
31.	апрель	10	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Спортивные симуляторы. Вводное занятие	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
32.	апрель	17	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	FIFA	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
33.	апрель	24	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Файтинги	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
34.	май	8	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Mortal Komбат 11	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества прак-

								тической работы её коррекция
35.	май	15	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Tekken	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
36.	май	22	14.00-16.00	Итоговое занятие	2	Итоговое занятие. Турнир по кибериграм	По месту дислокации	Наблюдение беседа

Календарный учебный график на 2022-2023 учебный год

группа № 1

Год обучения: второй

Педагог дополнительного образования:

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Название раздела, темы	Место проведения	Форма контроля
1.	сентябрь	18	14.00-16.00	Теоретическое занятие	2	Введение. Организация рабочего места	По месту дислокации	Опрос, наблюдение, анкетирование, тестирование
2.	сентябрь	25	14.00-16.00	Теоретическое занятие	2	Безопасность работы в интернете	По месту дислокации	Наблюдение
3.	октябрь	2	14.00-16.00	Теоретическое занятие	2	Классические стратегии реального времени. Вводное занятие	По месту дислокации	Наблюдение
4.	октябрь	9	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Auto Chess Вводное занятие	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
5.	октябрь	16	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Teamfight Tactics	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
6.	октябрь	23	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Teamfight Tactics	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её

								коррекция
7.	октябрь	30	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Teamfight Tactics	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
8.	ноябрь	6	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Dota Underlords	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
9.	ноябрь	13	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Dota Underlords	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
10.	ноябрь	20	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Dota Underlords	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
11.	ноябрь	27	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Королевская битва. Вводное занятие	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
12.	декабрь	4	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Fortnite	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
13.	декабрь	11	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Fortnite	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция

								коррекция
14.	декабрь	18	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	PlayerUnknown's Battlegrounds	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
15.	декабрь	25	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	PlayerUnknown's Battlegrounds	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
16.	январь	3	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	PlayerUnknown's Battlegrounds	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
17.	январь	10	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Apex Legends	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
18.	январь	17	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Apex Legends	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
19.	январь	24	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Apex Legends	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
20.	январь	31	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Мобы. Вводное занятие	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её

								коррекция
21.	февраль	1	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Dota II	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
22.	февраль	7	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Dota II	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
23.	февраль	14	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Dota II	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
24.	февраль	21	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Dota II	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
25.	февраль	28	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Dota II	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
26.	март	6	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	League of Legends	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
27.	март	13	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	League of Legends	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества прак-

								тической работы её коррекция
28.	март	20	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	League of Legends	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
29.	март	27	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	League of Legends	По месту дислокации	Наблюдение, опрос, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
30.	апрель	3	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	League of Legends	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
31.	апрель	10	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Heroes of the Storm	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
32.	апрель	17	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Heroes of the Storm	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
33.	апрель	24	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Heroes of the Storm	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
34.	май	8	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Heroes of Newerth	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества прак-

								тической работы её коррекция
35.	май	15	14.00-16.00	Итоговое занятие	2	Итоговое занятие	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
36.	май	22	14.00-16.00	Итоговое занятие	2	Турнир по киберспорту «Cyber-многоборье»	По месту дислокации	Наблюдение беседа

Календарный учебный график на 2022-2023 учебный год

группа № 1

Год обучения: третий

Педагог дополнительного образования:

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Название раздела, темы	Место проведения	Форма контроля
1.	сентябрь	18	14.00-16.00	Теоретическое занятие	2	Знакомство с разделом программы «Мобильные кибер-игры». Организация рабочего места	По месту дислокации	Опрос, наблюдение, анкетирование, тестирование
2.	сентябрь	25	14.00-16.00	Теоретическое занятие	2	Безопасность работы в интернете	По месту дислокации	Наблюдение
3.	октябрь	2	14.00-16.00	Теоретическое занятие	2	Стратегии реального времени. Вводное занятие	По месту дислокации	Наблюдение
4.	октябрь	9	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Clash Royale	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
5.	октябрь	16	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Clash Royale	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
6.	октябрь	23	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Clash of Clans	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической ра-

								боты её коррекция
7.	октябрь	30	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Clash of Clans	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
8.	ноябрь	6	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	ККИ вводное занятие	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
9.	ноябрь	13	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	MTG arena	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
10.	ноябрь	20	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	MTG arena	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
11.	ноябрь	27	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	MTG arena	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
12.	декабрь	4	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Hearthstone	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
13.	декабрь	11	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Hearthstone	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической ра-

								боты её коррекция
14.	декабрь	18	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Hearthstone	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
15.	декабрь	25	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Gwent	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
16.	январь	3	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Командные шутеры вводное занятие	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
17.	январь	10	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	World of tanks Blitz	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
18.	январь	17	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	World of tanks Blitz	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
19.	январь	24	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	World of tanks Blitz	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
20.	январь	31	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Standoff 2	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической ра-

								боты её коррекция
21.	февраль	1	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Standoff 2	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
22.	февраль	7	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Standoff 2	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
23.	февраль	14	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Fortnite	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
24.	февраль	21	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Fortnite	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
25.	февраль	28	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	PlayerUnknown's Battlegrounds	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
26.	март	6	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	PlayerUnknown's Battlegrounds	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
27.	март	13	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Мобы. Вводное занятие	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ каче-

								ства практической работы её коррекция
28.	март	20	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Brawl stars	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
29.	март	27	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Brawl stars	По месту дислокации	Наблюдение, опрос, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
30.	апрель	3	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Brawl stars	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
31.	апрель	10	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	League of Legends Wild rift	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
32.	апрель	17	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	League of Legends Wild rift	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
33.	апрель	24	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	League of Legends Wild rift	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
34.	май	8	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Mobile Legends Bang Bang	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ каче-

								ства практической работы её коррекция
35.	май	15	14.00-16.00	Комплексное занятие	2	Mobile Legends Bang Bang	По месту дислокации	Наблюдение, просмотр и анализ качества практической работы её коррекция
36.	май	22	14.00-16.00	Итоговое занятие	2	Итоговое занятие Турнир по киберспорту «Мобильное-многоборье»	По месту дислокации	Наблюдение беседа

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 сбоя в работе оборудования и приводящая к исчезновению объекта управления с арены или потере управления им в течение длительного времени.

ЕСнУП – система для проведения единых соревнований на удаленных площадках.

Игровой сервер (или просто сервер) – программный компонент специализированного компьютерного оборудования, центральная часть видеоигры, обеспечивающая связь между различными клиентами, предоставляя им воз-

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 (мышшь, 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

расходуемый (мгновенно или в течение определённого времени либо по количеству своего действия или воздействия на него; – исчезающий после использования);

постоянный (не расходуется и сохраняет свои свойства);

–регенерирующийся (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.