

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 4
имени Героя Советского Союза Жукова Георгия Константиновича
муниципального образования Тимашевский район
Центр цифрового образования детей «IT-куб

Принята на заседании
педагогического совета
от « 12 » августа 2024 г.
Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ СОШ №4
И.П. Павленко
« 12 » августа 2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

«Киберспорт»

Уровень программы: ознакомительный

Срок реализации программы: 1 год: 72 часа

Возрастная категория: 12-16 лет

Состав группы: до 12 человек

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID- номер Программы в Навигаторе: 67057

Автор – составитель:
Галита Алексей Владиславович,
педагог дополнительного
образования

г. Тимашевск
2024 г

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

«Киберспорт»

1.	Возраст учащихся	12-17 лет
2.	Срок обучения	1 год
3.	Количество часов (общее)	72
4.	Количество часов в год	72
5.	ФИО педагога	Лысенко Владислав Андреевич
6.	Продолжительность одного занятия (по САНПИНу)	45 минут
7.	Количество часов в день	2 часа
8.	Периодичность занятий (в неделю)	1 раза

Содержание

	Введение	4
1	Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования	6
1.1	Пояснительная записка программы.	6
1.2	Цели и задачи.	7
1.3	Содержание программы.	8
1.4	Планируемые результаты.	10
2	Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	12
2.1	Календарный учебный график.	12
2.2	Календарно-тематический план	13
2.3	Условия реализации программы.	13
2.4	Формы аттестации.	13
2.5	Оценочные материалы.	13
2.6	Методические материалы.	14
2.7	Список литературы.	17
	Приложения	18

Введение

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» дает возможность каждому ребенку получать дополнительное образование исходя из его интересов, склонностей, способностей и образовательных потребностей, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований. По своему функциональному назначению программа является общеразвивающей и направлена на удовлетворение потребностей обучающихся в интеллектуальном совершенствовании, в организации их свободного времени.

Содержание программы позволяет школьникам освоить базовые понятия киберспорта, приёмов командного взаимодействия, теории спортивных компьютерных игр, изучить приемы индивидуальной и командной игры, овладеть навыками анализа информации и принятия решений, приобрести умения контролирования стрессовых ситуаций, поддержания физической формы в условиях ограниченной активности. После освоения программы ««Киберспорт»» обучающиеся смогут применить полученные знания для подготовки и участия в киберспортивных соревнованиях.

Нормативно-правовая база

В настоящее время цели, содержание и условия реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ представлены в следующих нормативных документах:

1. Конституция РФ (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020). - URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_28399/ (дата обращения: 10.03.2021).

2. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2020). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174 (дата обращения: 28.09.2020)

3. Паспорт национального проекта «Образования» (утвержден президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 №16). - URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_319308/ (дата обращения: 10.03.2021).

4. Государственная программа РФ «Развитие образования» (утверждена постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы РФ «Развитие образования»). - URL: [http://www.consultant.ru document cons_doc_LAW_286474](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_286474) (дата обращения: 10.03.2021).

5. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам».

6. Концепция развития дополнительного образования до 2030 (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);

7. Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

7. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. № 1897) (ред. 21.12.2020)- URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 10.03.2021).

8. Методические рекомендации по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» от 29.03.2023 г. № АБ-1339/02

9. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 г. №2 «Об утверждении санитарных правил СП 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

10. Письмо Министерства образования и науки РФ от 11.12.2006 N 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей» (в части, не противоречащей действующему законодательству).

11. Письмо Министерства образования РФ от 18.06.2003 N 28-02-484/16 «Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей» (в части, не противоречащей действующему законодательству).

12. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 18 ноября 2015 г. Министерство образования и науки РФ.

13. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, 2020 г. (составитель Рыбалёва И.А., кпн, руководитель Регионального модельного центра дополнительного образования детей Краснодарского края), рекомендованные министерством образования, науки и молодёжной политики Краснодарского края, письмо от 24.03.2020 № 47.01-13- 6067/20.

Раздел. 1. Комплекс основных характеристик образования

1.1. Пояснительная записка

Программа «Киберспорт» реализуется в рамках центра цифрового образования «IT-куб». Содержание программы позволяет школьникам освоить базовые понятия киберспорта, приёмов командного взаимодействия, теории спортивных компьютерных игр, изучить приемы индивидуальной и командной игры, овладеть навыками анализа информации и принятия решений, приобрести умения контролирования стрессовых ситуаций, поддержания физической формы в условиях ограниченной активности. После освоения программы «Киберспорт» обучающиеся смогут применить полученные знания для подготовки и участия в киберспортивных соревнованиях.

Направленность программы: техническая.

Новизна программы: курс носит междисциплинарный характер и позволяет решить задачи развития у учащихся научно-исследовательских, проектных и технико-технологических компетенций. В ходе освоения программы учащиеся получают навыки исследовательской, проектной деятельности, которые в свою очередь пригодятся в при создании технических объектов в редакторе трехмерной графики, а также при организации в турнирах по компьютерному спорту и участия в них.

Актуальность программы: внедрения данной программы обуславливается следующими факторами:

1) Отсутствие общегосударственной концепции использования компьютерных игр в образовательном процессе. Отсутствие четкой методологии, неопределенность педагогических позиций в решении данного

вопроса делает затруднительным использование компьютерных игр в преподавательской профессиональной деятельности, обрекая их на интуитивный поиск приемлемых форм работы методом «проб и ошибок». Необходимо создать основу для преподавания организованной деятельности в киберспорте, признанной на государственном уровне подходящей для обучения молодежи основам работы в киберспортивной сфере.

2) Несоответствие содержания доступных компьютерных игр с воспитательно-развивающими целями дополнительного образования. Современный игровой рынок характеризуется исключительно коммерческой направленностью: производится и поставляется только то, что будет пользоваться спросом у населения. А это, в первую очередь, игры с увлекательными захватывающими сюжетами воинственного характера, ставящие под сомнение традиционные общечеловеческие духовно-нравственные ценности. Поэтому развитие социальных проектов в киберспорте поможет создать рынок популярных игр, пропагандирующих укрепление моральных ценностей, здоровый образ жизни и социальную активность.

3) Решение задач по социальной реабилитации и интеграции в социум несовершеннолетних. На данный момент существует острая проблема асоциальности молодого поколения, ввиду индивидуальных особенностей воспитания и характера. Компьютерный спорт ставит в основу работы командное взаимодействие, тесные социальные контакты, как в процессе обучения, так и в целом межличностное взаимодействие, что приведет к улучшению социальной позиции несовершеннолетних в обществе. Параллельно, обучающиеся приобретут полезные коммуникативные навыки для эффективной социальной адаптации и смогут развивать качества, необходимые для комфортной жизни в социуме.

4) Профориентация молодежи. 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 трудоустройства.

5) Популяризация компьютерного спорта в России и создание профессиональной среды для возвращения спортсменов мирового уровня. Российская Федерация в настоящий период времени нуждается в укреплении международного авторитета, в том числе и посредством использования «мягкой силы» - культуры, спорта, языка. Данная программа заложит основы для формирования всероссийской сборной команды по киберспорту, которая будет конкурентоспособна в текущих реалиях и сможет отстаивать авторитет российского спорта в мире. Киберспорт становится одним из ведущих видов спорта на мировой арене, и в течение 5-10 лет теоретически займет место футбола по уровню престижа, а значит к этому моменту РФ должна иметь выдающихся спортсменов мирового класса, которые смогут одерживать победы на международных чемпионатах

Педагогическая целесообразность программы заключается в модульной организации её содержания, что позволяет более вариативно организовать образовательный процесс, оперативно подстраиваясь под интересы и способности обучающихся. Ярко выраженная нацеленность программы на формирование метапредметных результатов также позволяет говорить о том, что программа педагогически целесообразна, так как метапредметные умения и навыки, полученные в ходе освоения программы, помогут обучающемуся оптимально использовать информационные технологии и навыки группового взаимодействия.

Практическая направленность программы может способствовать в дальнейшем профессиональному самоопределению обучающихся. Таким образом, программа «Киберспорт» может удовлетворить потребности школьников и их родителей в решении актуальных для них задач – развитии мышления, интеллектуальных способностей, навыков командного взаимодействия, физического и эмоционального здоровья, воспитании творческой личности, подготовленной к решению нестандартных задач, готовой к самостоятельному и творческому решению проблем

Отличительной особенностью данной программы от уже существующих образовательных программ является то, что

- Методы обучения по программе используются в системе дополнительного образования впервые в России, программа обучения является экспериментальной с точки зрения образовательной деятельности в сфере киберспорта.

- Методики обучения будут проходить комплексную проверку и проработку для определения наиболее оптимального образовательного курса по обучению основам компьютерного спорта

- Программа направлена на самореализацию, раскрытие творческого потенциала и профориентацию обучающихся, на раскрытие полного спектра умений и навыков обучающихся, на воспитание каждого обучающегося во всесторонне развитую личность и профессионала в сфере киберспорта и цифровых технологий.

- При реализации программы используются оригинальные приемы, методы, педагогические технологии, сочетающие в себе как использование классических тренировок на физических площадках с виртуальными тренировочными площадками, так и отработку коммуникативных командных навыков и механических игровых навыков, а также сетевой психологии и выстраивания реальных отношений в социуме.

Адресат программы. Возраст учащихся, участвующих в реализации данной рабочей программы – от 12 до 17 лет.

На обучение принимаются все желающие без предварительной подготовки по заявлению родителей или лиц, их заменяющих. Количество учащихся в группе до 12 человек. Набор в объединение производится по желанию учащихся и их родителей.

Уровень программы, объем и сроки реализации программы. Программа реализуется на базовом уровне и рассчитана на 1 год обучения. Объем программы составляет 72 часа.

Форма обучения. Форма обучения по программе – очная. Форма организации деятельности – групповая, индивидуальная, коллективная.

Режим занятий: 1 раза в неделю по 2 академических часа (45 минут);

1.2. Цели и задачи

Цель программы: развитие интеллектуальных способностей и профориентация обучающихся средствами киберспорта.

Задачи:

Предметные:

- изучить основные классы компьютерных игр;
- научить понимать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- научить основным правилам и особенностям проведения

- киберспортивных игр;
- познакомить обучающихся с основами киберспорта как спортивной дисциплины.

Метапредметные:

- научить четко планировать;
- научить работать в коллективе;
- научить строить доверительное дружеское отношение;
- стимулировать навыки познавательной активности, развивать коммуникативные навыки;
- развивать: аналитическое и критическое мышление, самооценку, навыки работы в группе, в команде;

Личностные:

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

1.3. Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Знакомство.	1	1	0	Собеседование
2	Техника безопасности при работе с компьютером. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете	3	2	1	Беседа, практическое задание
3	CS:GO	34	10	24	
3.1.	Проведение отборочных игр среди обучающихся	5	2	3	Соревнование, чемпионат
3.2.	Техническая подготовка.	5	1	4	Наблюдение, устный опрос
3.3.	Изучение карт de_inferno, de_mirage, de_train, de_nuke, de_overpass, de_cobblestone,	6	2	4	Собеседование, практическое

	de_cache				задание
3.4.	Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, подсадка. Прострелы	6	2	4	Наблюдение Практическо е задание
3.5.	Отработка навыков, сыгранность команды.	6	2	4	Наблюдение, практика в игре
3.6.	Итоговая аттестация (Участие в соревнованиях)	6	1	5	Чемпионат
4	DOTA2	34	11	23	
4.1.	Проведение отборочных игр среди обучающихся	5	2	3	Наблюдение, практика в игре
4.2.	Техническая подготовка. Гаджеты. История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика	5	1	4	Наблюдение, устный опрос
4.3.	Изучение героев и умений.	6	2	4	Собеседован ие, практическое задание
4.4.	Тактическая подготовка.	6	2	4	Наблюдение, устный опрос
4.5.	Отработка навыков, сыгранность команды.	6	2	4	Наблюдение, практика в игре
4.6.	Итоговая аттестация (Участие в соревнованиях)	6	2	4	Наблюдение, чемпионат
	Итого	72	24	48	

Содержание учебного плана

1. Вводное занятие

Теория: Знакомство с программой курса, его содержанием, формами работы, практическими работами.

2. Техника безопасности

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

3. CS:GO

3.1. Отборочные игры

Теория: Знакомство с играми и правилами в игре

Практика: Проведение отборочных игр среди обучающихся

3.2. Техническая подготовка.

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

Практика: Тестирование

3.3. Изучение карт

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

Практика: Работа за компьютером, игровая практика

3.4.Тактическая подготовка

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

Практика: Одиночная игра с использованием изученных методик.

3.5. Отработка навыков

Теория: Отработка навыков, сыгранность команды.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика

3.6. Итоговая аттестация

Теория: Жеребьевка на команды, выбор карт и тактики соревнования

Практика: Участие в соревнованиях

4. DOTA2

4.1. Проведение отборочных игр среди обучающихся

Теория: Знакомство с играми и правилами в игре

Практика: Проведение отборочных игр среди обучающихся

4.2. Техническая подготовка.

Теория: Гаджеты. История создания и системные требования.

Таблица званий. Аббревиатуры. Экономика

Практика: Тестирование

4.3. Изучение героев и умений

Теория: Изучение героев и умений.

Практика: Тестирование

4.4. Техническая подготовка.

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

Аббревиатуры. Экономика

Практика: Тестирование

4.5. Отработка навыков

Теория: Отработка навыков, сыгранность команды.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика

4.6. Итоговая аттестация

Теория: Жеребьевка на команды

Практика: Участие в соревнованиях

1.4. Планируемые результаты

К концу срока реализации программы учащиеся смогут показать следующие результаты:

Предметные:

- научатся разбираться в совместимости комплектующих компьютера, как согласовываются параметров одних устройств с другими;
- изучат основные классы компьютерных игр;
- будут понимать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;

- будут знать основные правила и особенности проведения киберспортивных игр;
- изучат основы киберспорта как спортивной дисциплины.

Метапредметные:

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

Личностные:

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

Раздел №2. «Комплекс организационно – педагогических условий, включающий формы аттестации»

2.1 Календарный учебный график

[illegible]

2.2. Календарно-тематический план

Календарно-тематический план для групп расположен в Приложении 1.

2.3. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Характеристика помещения, используемого для реализации программы «Киберспорт» соответствует СанПиН.

Материально-техническое оснащение:

Наименование	Кол-во (шт)
Ноутбук (рабочее место ученика)	12
Ноутбук (рабочее место педагога)	1
Наушники (рабочее место ученика)	12
Интерактивный комплекс с вычислительным блоком и мобильным креплением	1
Стол ученический	12
Стул	13
Стол педагога	1
Флипчарт магнитно-маркерный	1

Кадровое обеспечение. Для успешной реализации программы в работе задействован педагог с высшим профессиональным образованием по специальности «Учитель информатики».

2.4. Формы аттестации.

Формы аттестации: наблюдение, опрос, защита проекта, беседа, тест, участие в мероприятиях различного уровня.

В конце каждого раздела проводится промежуточное тестирование.

Итоговый контроль проводится в конце года с целью определения степени достижения результатов обучения и получения сведений для совершенствования программы и методов обучения.

Итоговая оценка развития личностных качеств воспитанника производится по трем уровням:

- «высокий»: положительные изменения личностного качества воспитанника в течение учебного года признаются как максимально возможные для него;

«средний»: изменения произошли, но воспитанник потенциально был способен к большему;

«низкий»: изменения не замечены.

Результатом усвоения обучающимися программы по каждому уровню являются: устойчивый интерес к занятиям по алгоритмике и логике, результаты достижений в массовых мероприятиях различного уровня.

2.5. Оценочные материалы.

Пакет диагностических методик, позволяющих определить достижение учащимися планируемых результатов представлен в таблицах № 1, 2

Таблица 1

**Карточка учета результатов обучения по дополнительной
общеобразовательной общеразвивающей программе
«Киберспорт» группа_№ ____ 1 год обучения**

N п/ п	Ф.И. учащ егося	Теоретическая подготовка				Практическ ая подготовка					
		Теоретическ ие знания		Владение специальной терминологие й		Практические умения и навыки		Владение специальны м оборудовани ем и оснащением		Творческие навыки	
		декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабр ь	май
1											
2											
3											
	Метод диагнос тики	Контрольный опрос (устный и письменный)		Собеседование (индивидуальн ое и групповое)		Выполнение практических работ.		Выполнение практических работ.		Участие в конкурсах, соревновани ях	

Таблица 2

**Технология определения
учебных результатов по дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе**

№ п/п.	Оцениваемые параметры (ожидаемые результаты)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества
-----------	---	----------	---

1	Теоретическая подготовка Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний учащегося программным требованиям	минимальный уровень: менее $\frac{1}{2}$ ма знаний, предусмотренных раммой; (1балл) средний уровень: более $\frac{1}{2}$ объема знаний; (3 балла) максимальный уровень: практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период. (5 баллов)
	Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	минимальный уровень: как правило, избегает употребления специальных терминов; (1балл) средний уровень: сочетает специальную терминологию с бытовой; (3 балла) максимальный уровень: специальные термины употребляются осознано и в полном соответствии с их содержанием. (5 баллов)
2	Практическая подготовка Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	минимальный уровень: менее $\frac{1}{2}$ предусмотренных умений и навыков; (1балл) средний балл: более $\frac{1}{2}$ объема усвоенных умений и навыков; (3 балла) максимальный уровень: практически все умения и навыки (5 баллов)
	Владение специальным оборудованием и оснащение	Отсутствие затруднений в использовании специального	минимальный уровень: серьезные затруднения при работе с оборудованием; (1балл) средний уровень: работа с

3		оборудования и оснащения	оборудованием с помощью педагога; (3 балла) максимальный уровень: работа с оборудованием самостоятельно, не испытывая особых трудностей. (5 баллов)
	Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	начальный уровень развития креативности: выполнение лишь простейших практических заданий педагога; (1балл) репродуктивный уровень: выполнение в основном задания на основе образца; (3 балла) творческий уровень: выполнение практических заданий с элементами творчества. (5 баллов)
1	Общеучебные умения и навыки ребенка Учебно-интеллектуальные умения	Самостоятельность в подборе и в анализе литературы, в учебно-исследовательской работе.	минимальный уровень: серьезные затруднения при работе с литературой, необходима постоянная помощь и контроль педагога; (1балл) средний уровень: работа с литературой с помощью педагога и родителей; (3 балла) максимальный уровень: работа с литературой самостоятельно, не испытывая особых трудностей. (5 баллов)
2	Учебно-коммуникативные умения	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога, свобода владения и подачи	Смотрите выше.

		обучающимся подготовленной информации	
3	Учебно- организационные умения и навыки.	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой. Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям.	минимальный уровень: менее чем $\frac{1}{2}$ объема навыков соблюдения правил безопасности; (1балл) средний уровень: более $\frac{1}{2}$ объема усвоенных навыков; (3 балла) максимальный уровень: практически весь объем навыков за контрольный период. (5 баллов)

2.6. Методические материалы

Методы обучения:

- объяснительно-иллюстративные (беседы, объяснения, дискуссии);
- репродуктивный (деятельность обучаемых носит алгоритмический характер, выполняется по инструкциям. Предписаниям, правилам в аналогичных, сходных с показанным образом ситуациях);
- метод проблемного изложения;
- эвристический (метод обучения заключается в организации активного поиска решения выдвинутых в обучении (или самостоятельно сформулированных) познавательных задач в ходе подготовки и реализации творческих проектов);
- исследовательский.

Технологии обучения: групповое обучение, исследовательская деятельность, проектная деятельность, технология развивающего обучения, коммуникативная технология обучения;

Формы организации учебного занятия: групповая;

Дидактические материалы: раздаточные материалы, задания;

Алгоритм учебного занятия:

Структура каждого занятия определяется его содержанием - изучением нового материала, повторением или закреплением пройденного, подключается действенно-практический опыт, идет проверка усвоения знаний учащимися. Каждое занятие включает в себя 3 части:

1. Вводная часть
 - Организационный момент
 - Повторение теоретического материала предыдущего занятия
2. Основная часть
 - Практическая работа
3. Заключительная часть
 - Подведение итогов занятия. Рефлексия

2.7. Список литературы

1. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013.– С. 90-96.
2. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2018. – С. 81-91.
3. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)
4. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7.– СПб.: Наука и Техника, 2019. – 192 с.
5. Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, <http://ru.dota2.com/2013/05/> (дата обращения 20.04.2021).
6. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, <https://www.land.empire.gg/news/1594/>, (дата обращения 20.04.2021).

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

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

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

Календарно-тематический план
по программе «Киберспорт», гр. 1,2
 (ПДО Лысенко Владислав Андреевич)

№ п/п	Название разделов, тем	Кол-во часов	Даты проведения			Примечание
			План		Факт	
1	Вводное занятие. Знакомство (1 ч)					
1	Знакомство с программой курса, его содержанием, формами работы, практическими работами.	1	Группа №1	5.09		
			Группа №2	7.09		
2	Техника безопасности (3 ч)					
	Техника безопасности при работе с компьютером. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.	1	Группа №1	5.09		
			Группа №2	7.09		
	Безопасность в Интернете	1	Группа №1	12.09		
			Группа №2	14.09		
	Практика: тестирование	1	Группа №1	12.09		
			Группа №2	14.09		
3	CS:GO(34 ч)					
3.1.	Проведение Отборочные игры среди учащихся.(5 ч)					
	Знакомство с играми и правилами в игре	2	Группа №1	19.01 26.09		

			Группа №2	21.09 28.09		
	Практика: Проведение отборочных игр среди обучающихся	3	Группа №1	19.01 19.01 26.09		
			Группа №2	21.09 21.09 28.09		
3.2.	Техническая подготовка. (5 Ч)					
	Гаджеты. История создания и системные требования. Прицел в CS GO. Таблица званий. Аббревиатуры. Экономика	1	Группа №1	26.09		
			Группа №2	28.09		
	Практика: Тестирование	4	Группа №1	3.10 3.10 10.09 10.10		
			Группа №2	5.10 5.10 12.10 12.10		
3.3.	Изучение карт (6 ч)					
	Изучение карт de_inferno, de_mirage, de_train, de_nuke, de_overpass, de_cobblestone, de_cache	2	Группа №1	17.10 17.10		
			Группа №2	19.10 19.10		
	Практика: Работа за компьютером, игровая практика	4	Группа №1	24.10 24.10		

				7.11 7.11		
			Группа №2	26.10 26.10 2.11 2.11		
3.4.	<i>Тактическая подготовка (6 ч)</i>					
	Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, подсадка. Прострелы	2	Группа №1	14.11 14.11		
			Группа №2	9.11 9.11		
	<i>Практика:</i> Одиночная игра с использованием изученных методик.	4	Группа №1	21.11 21.11 28.11 28.11		
			Группа №2	16.11 16.11 23.11 23.11		
3.5.	<i>Отработка навыков(6 ч)</i>					
	Отработка навыков, сыгранность команды.	2	Группа №1	5.12 5.12		
			Группа №2	30.11 30.11		
	<i>Практика:</i> Работа за компьютером, игровая практика	4	Группа №1	12.12 12.12 19.12		

				19.12		
			Группа №2	7.12		
				7.12		
				14.12		
				14.12		
3.6.	Итоговая аттестация (6 ч)					
	Жеребьевка на команды, выбор карт и тактики соревнования	1	Группа №1	26.12		
			Группа №2	21.12		
	Практика: Участие в соревнованиях	5	Группа №1	26.12		
				9.01		
				9.01		
				16.01		
				16.01		
			Группа №2	21.12		
				28.12		
				28.12		
				11.01		
				11.01		
4	DOTA2	34				
4.1.	Отборочные игры	5				
	Знакомство с играми и правилами в игре	2	Группа №1	23.01		
				23.01		
			Группа №2	18.01		
				18.01		
	Практика: Проведение отборочных игр среди обучающихся	3	Группа №1	30.01		
				30.01		

				6.02		
			Группа №2	25.01 25.01 1.02		
4.2.	Техническая подготовка. (5 ч)					
	Гаджеты. История создания и системные требования. Таблица званий. Аббревиатуры. Экономика	1	Группа №1	6.02		
			Группа №2	1.02		
	Практика: Тестирование	4	Группа №1	13.02 13.02 20.02 20.02		
			Группа №2	8.02 8.02 15.02 15.02		
4.3.	Изучение героев и умений (6 ч)					
	Изучение героев и умений.	2	Группа №1	27.02 27.02		
			Группа №2	22.02 22.02		
	Практика: Тестирование	4	Группа №1	5.03 5.03 12.03 12.03		

			Группа №2	29.02 29.02 7.03 7.03		
4.4.	<i>Техническая подготовка.(6 ч)</i>					
	Гаджеты. История создания и системные требования. Таблица званий. Аббревиатуры. Экономика	2	Группа №1	19.03 19.03		
			Группа №2	14.03 14.03		
	<i>Практика:</i> Тестирование	4	Группа №1	26.03 26.03 2.04 2.04		
			Группа №2	21.03 21.03 28.03 28.03		
4.5.	<i>Отработка навыков (6)</i>					
	Отработка навыков, сыгранность команды.	2	Группа №1	9.04 9.04		
			Группа №2	4.04 4.04		
	<i>Практика:</i> Работа за компьютером, игровая практика	4	Группа №1	16.04 16.04 23.04 23.04		

			Группа №2	11.04 11.04 18.04 18.04		
4.6.	Итоговая аттестация (6 ч)					
	Жеребьевка на команды	2	Группа №1	30.04 30.04		
			Группа №2	25.04 25.04		
	Практика: Участие в соревнованиях	4	Группа №1	7.05 7.05 14.05 14.05		
			Группа №2	9.05 9.05 16.05 16.05		
	Итого: 72 часа					

Лист фиксации изменений и дополнений

Дата внесения изменений	Содержание изменения	Раздел	Подпись лица, внесшего запись