

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ
«АМУРСКИЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»
(ГПОАУ АТК)**

ЦЕНТР ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «ИТ-КУБ»

г. Тынды Амурской области

676282, Амурская область, г. Тында, ул. Амурская, 20А

e-mail – it-cube_tynda@mail.ru

Программа рассмотрена и
рекомендована к утверждению
Методической комиссией
ЦЦОД «ИТ-куб» г. Тынды
Протокол № 6
от «19» июня 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ЦЦОД «ИТ-куб»
г. Тында
А.В. Дьяков
Приказ № _____
от «19» июня 2023 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КИБЕРСПОРТ»**

Направленность: физкультурно-спортивная

Уровень программы: базовый

Возраст обучающихся: 12 - 17 лет

Срок реализации: 1 год (144 часа)

Составители (разработчики):

Кучеренко Анатолий Анатольевич

педагог дополнительного
образования

г. Тында, 2023

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел №1 Комплекс основных характеристик программы:	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Цель и задачи программы	11
1.3 Содержание программы	12
1.4 Планируемые результаты	16
Раздел №2 Комплекс организационно-педагогических условий:	17
2.1 Календарный учебный график	17
2.2 Условия реализации программы	18
2.3 Формы аттестации	20
2.4 Оценочные материалы	21
2.5 Методические материалы	22
2.6 Список литературы	26
Приложение №1	28
Приложение №2	37
Приложение № 3	38
Приложение № 4	40
Приложение № 5	42

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимает киберспортивные соревнования. В России киберспорт признали официальным видом спорта.

Киберспорт (компьютерный спорт, электронный спорт) – это вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой.

В интеллектуальных видах спорта, в том числе и в киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремлённость, инициативность, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе.

Особенностью киберспорта является его индифферентность к физическим данным участников соревнований – люди с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Образовательный киберспорт» направлена на создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои навыки: профессионализм, стремление к победе, волю к саморазвитию, желание анализировать, выявлять свои ошибки и исправлять их.

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

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

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Образовательный киберспорт» имеет **физкультурно-спортивную направленность**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Образовательный киберспорт» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- 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);
- Паспорт национального проекта «Образование» (утверждён президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 №16);
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 №1642 (ред. от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»);
- Стратегия развития и воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 30.03.2022 № 678-р).
- Постановлением Главного государственного санитарного врача от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196).
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 21 сентября 2021г. № 652н);
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021г. № 287);
- Методические рекомендации по созданию и функционированию детских технопарков «Кванториум» на базе общеобразовательных организаций (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. №Р-4);

– Методические рекомендации по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-5);

– Методические рекомендации по созданию и функционированию в общеобразовательных организациях, расположенных в сельской местности и малых городах, центров образования естественно-научной и технологической направленностей («Точка роста») (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-6);

– Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 19.03.2020 №1Д39/04 «О направлении методических рекомендаций 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».

– Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017г. №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

Актуальность программы. Актуальность внедрения данной образовательной программы обуславливается 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*

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 взращивания 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.

Новизна программы является объективной – подобный метод обучения данной дисциплине используется в системе дополнительного образования впервые в России, и программа обучения является экспериментальной с точки зрения образовательной

деятельности. При реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Образовательный киберспорт» 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.

Отличительные особенности программы.

Методы обучения по программе используются в системе довузовского 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, который будет нацелен на принятие его как первого и основного образовательного стандарта довузовской подготовки обучающихся по направлению «Образовательный киберспорт». 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.

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

Программа может быть адаптирована для обучающихся с ОВЗ и детей – инвалидов, приём которых осуществляется по заявлению родителей (законных представителей) и решению психолого-медико-педагогической комиссии (ПМПК).

Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы: 12-17 лет. Основным видом деятельности в юношеском возрасте является общение и коммуникабельность, но учение продолжает оставаться одним из главных видов деятельности. В этом возрасте встречаются два типа учащихся: для одних характерно

наличие равномерно распределенных интересов, другие отличаются ярко выраженным интересом к одной науке. На первое место выдвигаются мотивы, связанные с жизненными планами учащихся, их намерениями в будущем, мировоззрением, саморазвитием и самоопределением. Активно формируются устойчивые ценности и системы ценностей, корректируется мировоззрение. Все чаще старший школьник начинает руководствоваться сознательно поставленной целью, появляется стремление углубить знания в определенной области, возникает стремление к самообразованию. В старшем школьном возрасте устанавливается довольно прочная связь между профессиональными и учебными интересами. Выбор профессии способствует формированию учебных интересов, изменению отношения к учебной деятельности. В связи с необходимостью самоопределения у школьников возникает потребность разобраться в окружающем и в самом себе, происходит поиск смысла. Очень сильно развивается творчество и системность. Старший школьник в своей учебной работе уверенно пользуется различными мыслительными операциями, рассуждает логически, запоминает осмысленно. В то же время познавательная деятельность старшеклассников имеет свои особенности. Если подросток хочет знать, что собой представляет то или иное явление, то старший школьник стремится разобраться в разных точках зрения на этот вопрос, составить мнение, установить истину. Они любят исследовать и экспериментировать, творить и создавать новое, оригинальное. Большим приоритетом в деятельности имеет анализирование и структурирование, а также этическая и нравственная составляющая. Укрепляется волевая сфера. Развивается целеустремленность, инициативность, настойчивость и самокритичность. В этом возрасте укрепляется выдержка и самообладание, усиливается контроль за движением и жестами, проявление положительных качеств. Можно отметить следующие характеристики: максимализм, эстетический и этический идеализм, благородство и доверчивость, внутренняя борьба, стремление к новому и неизведанному, бескорыстная любовь, стремление к эстетичности.

Выбор данной возрастной категории для освоения программы обуславливается психологическими особенностями обучающихся среднего и старшего школьного возраста в восприятии материала, мотивации к учебной деятельности, коммуникативной и аналитической деятельности. Более младшая аудитория не имеет достаточной психологической устойчивости, чтобы работать с компьютерными программами согласно учебному плану, и подобные учебные нагрузки могут отрицательно сказаться на психологической деятельности обучающегося, согласно медицинским предписаниям по работе несовершеннолетних с компьютером. Также данный возрастной порог обусловлен наличием ограничений по возрасту для использования программ, необходимых при

обучении – виртуальных соревновательных площадок «Боевая арена» и «Спортивный симулятор» (12+).

Сроки реализации: общая продолжительность программы составляет 144 часа. Занятия проводятся в группах до 12 человек, продолжительность занятия не более 40 минут.

Уровень освоения: базовый уровень. Она обеспечивает возможность обучения обучающихся с любым уровнем подготовки.

Форма обучения: очная.

Особенности организации образовательного процесса. Образовательный процесс имеет развивающий характер, т. е. направлен на развитие природных задатков учащихся, на реализацию их интересов и способностей.

Широко применяются личностно-ориентированные технологии обучения, в центре внимания, которых неповторимая личность, стремящаяся к реализации своих возможностей. Выбор методов (способов) обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей учащихся, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи.

На занятиях создается атмосфера, когда ребята свободно советуются, комментируют, помогают друг другу.

Методика проведения занятий предполагает постоянное создание ситуаций успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала и при выполнении самостоятельной работы. Этому способствуют совместные обсуждения практикумов, а также поощрение, создание положительной мотивации, актуализация интереса, олимпиады и конкурсы.

Для профилактики утомляемости на каждом занятии применяются элементы здоровьесберегающих технологий (Комплексы упражнений физкультурных минуток, Комплексы упражнений физкультурных пауз – СП 2.4.3648-20).

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, смоделированный 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.

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.

Учебные занятия по программе организуются очно, а также в виде онлайн-курсов.

В работе педагог использует дистанционные средства коммуникации с обучающимися, которые при этом не снижают эффективности обучения. Педагог может проконтролировать выполнение «домашнего задания» каждого учащегося в прямом протекании процесса через систему дистанционного наблюдения, что также способствует увеличению ответственности каждого ученика и повышению его профессиональных навыков

Формы обучения и виды занятий: сочетание очной и очно-заочной форм образования с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Формами организации занятий являются групповая (теоретическая часть) и индивидуально-групповая (практическая часть).

Кроме выполнения работ под руководством педагога обучающиеся участвуют в командных и индивидуальных соревнованиях по компьютерным играм.

На занятиях создается атмосфера, когда ребята свободно советуются, комментируют, помогают друг другу.

Ход соревнований выносится на коллективный сравнительный анализ для мотивации творческой составляющей в процессе обучения.

Тематическое и поурочное планирование осуществляется по принципу от простого к сложному. Для снижения учебных нагрузок для школьников выполнение домашних заданий не является обязательным.

Освоение программы или ее части может быть реализовано удаленно, путем организации образовательной деятельности в электронной информационно образовательной среде, к которой предоставляется открытый доступ через информационно-телекоммуникационную сеть Интернет.

Кроме того, учебные занятия по программе или ее части могут быть проведены удаленно в форме онлайн-уроков, видеоконференций, вебинаров, онлайн-тестирования.

Для самостоятельной работы используются разные по уровню сложности задания, которые носят репродуктивный и творческий характер. Количество таких заданий в работе может варьироваться.

В ходе обучения проводится промежуточное тестирование по темам для определения уровня знаний обучающихся. Выполнение контрольных заданий способствует активизации учебно-познавательной деятельности и ведёт к закреплению знаний, а также служит индикатором успешности образовательного процесса.

По типу организации взаимодействия педагогов с обучающимися при реализации программы используются личностно ориентированные технологии, технологии сотрудничества.

Реализация программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий.

Здоровьесберегающая деятельность реализуется:

- через создание безопасных материально-технических условий;
- включением в занятие динамических пауз, периодической смены деятельности обучающихся;
- контролем соблюдения обучающимися правил работы на ПК;
- через создание благоприятного психологического климата в учебной группе в целом.

1.2. Цель и задачи программы:

Цель: всестороннее развитие личности, самореализация, раскрытие творческого потенциала и профориентация обучающихся, подготовка спортивного резерва и спортсменов высокого класса в соответствии с федеральными стандартами спортивной подготовки, в том числе из числа обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов и инвалидов.

Задачи:

Обучающие:

- обучить навыкам высокого уровня игры в выбранной киберспортивной

дисциплине;

- научить основам построения коммуникации в команде, межличностных контактах и в рабочей группе;
- повысить уровень командной деятельности и индивидуального исполнения задач на своей игровой роли;
- научить использованию специальных методов подготовки и ведения киберспортивных мероприятий.

Развивающие:

- способствовать развитию интереса к профессиональному киберспорту и ведению здорового образа жизни;
- выявить способности каждого обучающегося в области компьютерного спорта и цифровых технологий;
- способствовать формированию и развитию навыков в отдельных областях компьютерного спорта (специалист физической культуры и адаптивной физической культуры, спортсмен-игрок кибердисциплины, комментатор, аналитик, технический сотрудник).

Воспитательные:

- способствовать формированию коммуникативных навыков, развитию навыков эффективной командной работы, социализации и сохранении собственной индивидуальности в обществе;
- способствовать повышению стрессоустойчивости, психологической гибкости, реализации творческого потенциала обучающихся.
- воспитывать высокие морально-нравственные качества, уважительное отношение к каждой личности, патриотические качества, терпимость, компромиссность;
- сформировать комплекс умений, которые помогут успешно продвинуть себя и реализовать себя в сфере компьютерного спорта и цифровых технологий;
- самопрезентация, планирование личного и рабочего времени, владение основными игровыми инструментами каждой кибердисциплины.

1.3. Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название раздела/темы	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Знакомство с предметом	2	1	1	Вводное тестирование

2	История компьютерного спорта в России	4	2	2	Опрос-тестирование
3	Основы внутреннего устройства компьютера	8	2	6	Опрос-тестирование
4	Основы безопасности в Интернете	4	2	2	Практическая работа
5	Угрозы безопасности в социальных сетях	2	1	1	Тестирование
6	Цифровая безопасность вне дома	2	1	1	Тестирование
7	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	8	2	6	Практическое упражнение
8	Выбор киберспортивной дисциплины: CS, Dota 2, MLBB, Valorant и другие.	8	2	6	Практическое упражнение
9	Отработка основных индивидуальных навыков в выбранной игровой дисциплине	14		14	Индивидуальное соревнование
10	Отработка основных командных навыков в выбранной игровой дисциплине	20	2	18	Групповое соревнование
11	Подведение итогов базового освоения выбранными игровыми дисциплинами, разбор ошибок	10	2	8	Индивидуальное соревнование
12	Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект	10	2	8	Опрос-тестирование
13	Основы физической культуры киберспортсменов	10	2	8	Опрос-тестирование
14	Основы организации киберспортивных мероприятий	12		12	Опрос-тестирование
15	Тренировочный практикум: отчетные соревнования в выбранной игровой дисциплине	10		10	Практическая работа
16	Подготовка к проведению второго итогового Всероссийского киберспортивного турнира	10		10	Практическая работа
17	Проведение второго Всероссийского	8		8	Практическая работа

	киберспортивного турнира «КиберКуб»				
18	Подведение итогов обучения, анализ проделанной работы	2		2	
	Итого	144	21	123	

Содержание учебного плана

Тема 1. Вводное занятие. Знакомство с предметом (2 ч.)

Теория. Техника безопасности, правила поведения при работе с компьютером.

Практика: Вводное тестирование. Опрос на тему «Что вы знаете о мире киберспорта?»

Тема 2. История компьютерного спорта в России (4 ч.)

Теория. История и развитие компьютерного спорта в РФ с 2001 года до наших дней.

Практика: Краткий конспект по теме «Киберспорт: от малых компьютерных клубов до гигантских арен».

Тема 3. Основы внутреннего устройства компьютера (8 ч.)

Теория. Устройство системного блока, монитора, функционирование всех его комплектующих как единого целого.

Практика. Разбор системного блока и детальное изучение всех его комплектующих.

Тема 4. Основы безопасности в Интернете (4 ч.)

Теория. Понятия вредоносного программного обеспечения и его видов, фишинговых ссылок, хакерства. Последствия столкновения с вредоносным программным обеспечением.

Практика: Составление в группах списка правил противостояния угрозам.

Тема 5. Угрозы безопасности в социальных сетях (2ч.)

Теория. Понятие персональных данных. Пути и причины утечки персональных данных. Понятия пользовательских соглашений, прав и обязанностей, приватности, конфиденциальности. Риски нерационального и небезопасного использования персональных данных. Юридические аспекты данной проблемы.

Практика: Составление в группах общих рекомендаций по безопасному поведению в социальных сетях и Интернете (Приложение 2).

Тема 6. Цифровая безопасность вне дома (2 ч.)

Теория. Банковские карты/*Pay/ NFC. Современные системы видеонаблюдения и их возможности (штрафы для пешеходов, оплата проезда и покупок).

Практика: Подготовка в группах ответов на вопросы.

Тема 7. Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки (8 ч.)

Теория. Как правильно совмещать работу за компьютером и физические тренировки. Техника правильной посадки за компьютером как залог успешной игры и сохранения осанки».

Практика. Помощь каждому обучающемуся в выработке правильного положения тела за компьютером.

Тема 8. Выбор киберспортивной дисциплины: практикум (8 ч.)

Теория. Многообразие киберспортивных дисциплин: виды и классификация.

Практика. Краткая игровая сессия в каждой из выбранных дисциплин для определения общегрупповой дисциплины (Dota 2, League of Legends; Mobile Legends, CS, Valorant и другие).

Тема 9. Отработка основных индивидуальных навыков в выбранной игровой дисциплине (14 ч.)

Практика. Отработка практических приемов повышения индивидуального мастерства: рост APM (action per minute), уменьшение коэффициента «лишних действий».

Тема 10. Отработка основных командных навыков в выбранной игровой дисциплине (20 ч.)

Теория. Важность командного взаимодействия для регулярных побед.

Практика Командные тренировки внутри группы или между группами с целью отработки базовых навыков: командные перемещения, совместные тактические заготовки, умение слышать и слушать напарника по команде.

Тема 11. Подведение итогов базового освоения выбранными игровыми дисциплинами, разбор ошибок (10 ч.)

Теория. Подробный разбор сыгранных состязаний, выявление ошибок и поиск способов их преодоления в будущем.

Практика. Тренировки внутри группы или между группами с целью отработки

базовых навыков: эффективная манипуляция имеющимися инструментами, обучение рациональному образу мышления и высчитыванию дальнейших ходов

Тема 12. Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект (10 ч.)

Теория. Как избежать конфликтов в межличностных отношениях на этапе складывания команды.

Практика. Упражнения «Найти компромисс, который не приведет к конфликтам в группе на этапе складывания команды».

Тема 13. Основы физической культуры киберспортсменов (10 ч.)

Теория. Киберспортивные» болезни: как избежать травмирования в компьютерном спорте.

Практика. Отработка основных упражнений для разминки кистей, шейных позвонков и распределение нагрузки на позвоночник.

Тема 14. Основы организации киберспортивных мероприятий (12 ч.)

Практика. Создание группового творческого проекта «Чемпионат мира по киберспорту в моем городе».

Тема 15. Тренировочный практикум: отчетные соревнования в выбранной игровой дисциплине (10 ч.)

Практика. Проведение внутреннего турнира ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды в выбранной киберспортивной дисциплине.

Тема 16. Подготовка к проведению второго итогового Всероссийского киберспортивного турнира (10 ч.)

Практика. Подготовка к проведению второго ежегодного Всероссийского киберспортивного турнира на базе «IT – куб» г. Тынды.

Тема 17. Проведение второго ежегодного Всероссийского киберспортивного турнира «КиберКуб» (8 ч.)

Практика. Проведение второго ежегодного Всероссийского киберспортивного турнира «КиберКуб» на базе «IT – куб» г. Тынды.

Тема 18. Подведение итогов обучение, анализ проделанной работы (2ч.)

Практика. Подведение итогов обучения в ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Образовательный киберспорт». Анализ полученных результатов усвоения программы. Награждение обучающихся сертификатами о прохождении полного курса программы.

1.4. Планируемые результаты освоения программы

К концу обучения по программе обучающиеся овладевают следующими компетентностями:

Предметные:

Обучающиеся будут знать:

- основы высокого уровня игры в выбранной киберспортивной дисциплине;
- основы построения коммуникации в команде, межличностных контактах и в рабочей группе.

Обучающиеся будут уметь:

- работать на высоком уровне в команде и в индивидуальном исполнении задач на своей игровой роли.;
- использовать специальные методы подготовки и ведения киберспортивных мероприятий.

Метапредметные:

У обучающихся будут развиты:

- интерес к профессиональному киберспорту и ведению здорового образа жизни;
- узконаправленные способности в области компьютерного спорта и цифровых технологий в зависимости от выбранной изучаемой области;
- коммуникабельность, стрессоустойчивость, психологическая гибкость.

Личностные:

У обучающихся будут развиты (сформированы):

- личностные качества: уважительное отношение к личности, патриотические качества, терпимость, компромиссность;
- умения: самопрезентация, коммуникабельность, умение планировать личное и рабочее время, умение владеть основными игровыми инструментами каждой кибердисциплины;
- навыки: коммуникативные навыки, навыки эффективной командной работы, социализации и сохранения собственной индивидуальности в обществе.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график (приложение 1)

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» № 28 от 28.09.2020 (СП 2.4.43648 -20, пункт 3.6.2.)

Начало обучения – 01.09.2023 г.

Окончание обучения – 31.05.2024 г.

Срок обучения	1 год
Начало учебного года	01.09.2023 г.
Окончание учебного года	31.05.2024 г.
Выходные дни	31.12.2023 г. – 08.01.2024 г.
Количество учебных недель	36 недель
Количество часов за весь период обучения	144 часа
Продолжительность занятия (академический час)	40 мин
Периодичность занятий	2 раза в неделю по 2 часа
Промежуточная аттестация	21.11.2023 г. – 25.11.2023 г.
	20.03.2024 г. – 24.03.2024 г.
Итоговая аттестация	22.05.2024 г. – 31.05.2024 г.
Режим занятий	в соответствии с расписанием

2.2 Условия реализации программы

Материально-технические условия

Для проведения учебного процесса необходимы:

– компьютерный класс с персональными компьютерами в количестве не менее 12 штук,

– лекционный класс,

– сетевое оборудование,

– выход в Интернет,

– акустические колонки,

– интерактивная доска,

– проектор и экран,

– многофункциональное устройство (принтер, копировальный аппарат, сканер),

– стандартная доска с маркерами.

Программное обеспечение:

– Microsoft Word 2018,

– Microsoft Power Point 2018,

- Microsoft Excel 2018,
- TeamSpeak 3 Client,
- Игровой центр Mail.Ru,
- Open Broadcaster Software v22.0.2,
- Google Chrome Browser,
- Steam – Dota 2,
- Riot Games Client - League of Legends,
- EA Games - FIFA2019,
- Blizzard - Hearthstone: Heroes of Warcraft.

Расходные материалы:

- Картридж – 4 штуки,
- Бумага формата А4 – 15 пачек,
- Канцелярские принадлежности – ручки, карандаши, ластики – по 50 штук.

Информационное обеспечение

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

1. <https://www.школьнаякиберлига.рф> – Всероссийская интеллектуально-киберспортивная лига;
2. <https://cyber.sports.ru/> - интернет СМИ о киберспорте;
3. <https://gamecaste.ru/cybersport-games-top.html> - лучшие киберспортивные игры 2020 года;
4. <https://gamecaste.ru/best-esports-games-2021.html> - лучшие киберспортивные игры 2021 года
5. <https://goodgame.ru/> - портал организатор LAN турниров;
6. <https://resf.ru/about/resf/> - Федерация компьютерного спорта России (ФКС России; англ. Russian Esports Federation) — общероссийская общественная организация, ответственная за развитие в РФ массового компьютерного спорта (киберспорта). Приказом Министерства спорта РФ №562 от 15.06.2018 г. ФКС России аккредитована в качестве общероссийской спортивной федерации по виду спорта «Компьютерный спорт»;
7. <https://www.igromania.ru/> интернет СМИ о киберспорте;
8. <https://www.riotgames.com/ru> - сайт разработчиков с материалами, находящимися в свободном доступе;
9. <https://www.blizzard.com/ru-ru/> - сайт разработчиков с материалами, находящимися

в свободном доступе.

Кадровое обеспечение:

Программа реализуется педагогом дополнительного образования Кучеренко А.А..

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с необходимым уровнем образования и квалификации.

2.3 Формы аттестации

В процессе реализации программы предусмотрены следующие формы контроля:

Входной контроль, который проводится для определения степени подготовленности, степени самостоятельности учащихся и их интереса к занятиям. Учащемуся предлагается пройти практические задания, определенные педагогом согласно специфике программы (Приложение 3).

В случае, если обучающийся приступил к занятиям не с начала учебного года, с ним проводится собеседование с целью определения уровня его способностей и личностных качеств для освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Образовательный киберспорт». Специфика и вид собеседования определяются на усмотрение педагога, исходя из количества тем, пройденных с начала учебного года.

Текущий контроль успеваемости - самооценка и анализ лабораторных и практических работ. Текущий контроль осуществляется в течение учебного года путем наблюдения за работой учащихся.

Текущий контроль позволяет определить степень усвоения учащимися учебного материала и уровень их подготовленности к занятиям, повышает ответственность и заинтересованность в обучении. Выявление отстающих и опережающих обучение учеников позволяет своевременно подобрать наиболее эффективные методы и средства обучения.

Промежуточная аттестация проводится в конце первого полугодия в виде турнира и призван оценить качество усвоения материала по ключевым знаниям, также обучающиеся должны внутренним чемпионат ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды по выбранной кибердисциплине.

Итоговая аттестация проводится с целью определения степени достижения результатов обучения, ориентации учащихся на дальнейшее самостоятельное обучение и получение сведений для совершенствования программы объединения и методов обучения. Учащиеся представляют портфолио с перечнем достижений на уровне города или выше (победы или призовые места в соревнованиях, фестивалях) и должны пройти открытый

городской чемпионат ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды по выбранной кибердисциплине, а также учащиеся участвуют в городском чемпионате Тынды с целью определения текущей профессиональной пригодности для дальнейшей работы в сфере киберспорта и целесообразности рекомендаций по их трудоустройству в профильные организации города и страны.

2.4 Оценочные материалы

Результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы за год обучения фиксируются в документе «Диагностическая карта оценки уровня образовательных возможностей учащихся» (Приложение 5). Аттестация обучающихся проводится в соответствии с Положением о формах, порядке и периодичности проведения промежуточной/итоговой аттестации обучающихся ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды, утверждённым на педагогическом совете учреждения.

Определить результативность освоения программы позволяет ряд диагностических методик: устные опросы учащихся, проверка алгоритма решения задачи и программной реализация алгоритма, групповой анализ решения и сравнительный анализ эффективности вариантов, контроль по тестовым данным, временной контроль быстродействия, результаты участия в турнирах по киберспорту. Параметры и критерии оценивания по программе представлены в таблице (Приложение 4).

При обучении используются основные методы организации и осуществления учебно-познавательной работы, такие как словесные, наглядные, практические, индуктивные и проблемно-поисковые. Выбор методов (способов) обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей учащихся, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи.

Методика проведения занятий предполагает постоянное создание ситуаций успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала и при выполнении самостоятельной работы. Этому способствуют совместные обсуждения технологии выполнения заданий, а также поощрение, создание положительной мотивации, актуализация интереса, турниры.

Важными условиями творческого самовыражения учащихся выступают реализуемые в педагогических технологиях идеи свободы выбора.

- наблюдение,
- тестирование,
- соревнования,
- практические задания.

2.5 Методическое обеспечение

Методы обучения:

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

Педагогические технологии:

- информационно – коммуникационные технологии, совокупность методов, производственных процессов и программно-технических средств, которые интегрированы с целью сбора, обработки, хранения, распространения, отображения и последующего использования информации в интересах пользователей;

- проектная технология способствует развитию таких личностных качеств учащихся, как самостоятельность, инициативность, способность к творчеству, позволяет распознать их насущные интересы и потребности и представляет собой технологию, рассчитанную на последовательное выполнение учебных проектов. При реализации проектной технологии создается конкретный продукт, являющийся результатом совместного труда и размышлений учащихся, который приносит им удовлетворение, в связи с тем, что учащиеся в результате работы над проектом пережили ситуацию успеха, самореализации. Проектная технология создает условия для ценностного переосмысления, диалога, при освоении содержания образования, применения и приобретения новых знаний и способов действия;

- здоровьесберегающие образовательные технологии – это совокупность приемов, методов организации учебно-воспитательного процесса, не наносящего вреда здоровью учащимся;

- игровая технология – это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность учащихся, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт учащихся; - традиционные технологии обучения:

а) объяснительно-иллюстративный метод обучения, т. е. педагог объясняет, наглядно иллюстрируя учебный материал. Данный метод осуществляется с использованием лекций, рассказов, бесед, демонстрационных операций. При данном методе деятельность учащегося направлена на получение информации и указаний, в результате данного метода

формируются «знания-знакомства»;

б) репродуктивный метод осуществляется в случае, когда педагог составляет задания для учащихся, которые направлены на воспроизведение ими знаний, способов деятельности, решение задач, таким образом, учащийся сам активно использует имеющиеся у него знания, при этом отвечая на вопросы, решая задачи и т. д. В результате использования данного метода у учащихся формируются «знания-копии», репродуктивный метод направлен на процесс передачи учащимся готовых известных знаний с использованием различных методов;

в) технология проблемного обучения - организация учебных занятий, которая предполагает создание под руководством педагога проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей;

г) групповые технологии - ведущая форма познавательной деятельности относится к групповой. Такая форма предусматривает деление обучаемых на несколько групп, где учащиеся получают специальные задания, для решения поставленных задач.

Формы организации учебного занятия. В ходе образовательного процесса применяются различные формы организации деятельности обучающихся и методы обучения (индивидуальные, групповые и т.д.). Виды занятий по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе определяются содержанием программы. Предусмотрены лекции, практические и семинарские занятия, лабораторные работы, мастер-классы, выездные тематические занятия, выполнение самостоятельной работы, творческие отчеты, другие виды учебных занятий и учебных работ.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

№ п/п	Наименование темы (раздела)	Формы занятий	Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса	Дидактические материалы	Техническое оснащение	Формы подведения итогов
1.	Вводное занятие. Знакомство с предметом	Беседа	Объяснительно-иллюстративный	Примеры в электронном виде, презентации	Лекционный класс, проекционное оборудование, освещение.	Входное тестирование

2.	<i>История компьютерного спорта в России</i>	Лекция	Объяснительно-иллюстративный,	Примеры в электронном виде, презентации	Лекционный класс, проекционное оборудование, освещение.	Опрос-тестирование
3.	<i>Основы внутреннего устройства компьютера</i>	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный,	Презентации, демонстрационный экземпляр	Компьютерный класс, видео оборудование, освещение.	Практическая работа
4.	<i>Основы безопасности в Интернете</i>	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный,	Презентации, демонстрационный экземпляр	Компьютерный класс, видео оборудование, освещение.	Практическая работа
5.	<i>Угрозы безопасности в социальных сетях</i>	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный,	Презентации, демонстрационный экземпляр	Компьютерный класс, видео оборудование, освещение.	Практическая работа
6.	<i>Цифровая безопасность вне дома</i>	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный,	Презентации, демонстрационный экземпляр	Компьютерный класс, видео оборудование, освещение.	Практическая работа
7.	<i>Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки</i>	Практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, самообучение.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы	Компьютерный класс, мебель, освещение.	Практическая работа
8.	<i>Выбор киберспортивной дисциплины: CS, Dota 2, MLBB, Valorant и другие.</i>	Практическое занятие, индивидуально-групповая	Деятельностный, самообучение	Примеры в электронном виде	Компьютерный класс, освещение.	Практическая работа
9.	<i>Отработка основных индивидуальных навыков в выбранной игровой дисциплине</i>	Практическое занятие, индивидуально-групповая	Деятельностный, самообучение	Видеоматериалы	Компьютерный класс, видео оборудование, освещение.	Практическая работа, форма фиксации результативности.

10.	<i>Отработка основных командных навыков в выбранной игровой дисциплине</i>	Практическое занятие, индивидуально-групповая	Деятельностный, самообучение	Видеоматериалы	Компьютерный класс, видеооборудование, освещение.	Практическая работа, форма фиксации результативности.
11.	<i>Подведение итогов базового освоения выбранными игровыми дисциплинами, разбор ошибок</i>	Практическое занятие, индивидуально-групповая	Деятельностный, самообучение	Видеоматериалы	Компьютерный класс, видеооборудование, освещение.	Практическая работа, форма фиксации результативности.
12.	<i>Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект</i>	Лекция	Объяснительно-иллюстративный,	Примеры в электронном виде, презентации, карточки с заданиями	Лекционный класс, проекционное оборудование, освещение.	Опрос-тестирование
13.	<i>Основы физической культуры киберспортсменов</i>	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный	Примеры в электронном виде, презентации	Лекционный класс, видеооборудование, освещение.	Практическая работа, форма фиксации результативности.
14.	<i>Основы организации киберспортивных мероприятий</i>	Лекция	Объяснительно-иллюстративный,	Примеры в электронном виде, презентации	Лекционный класс, проекционное оборудование, освещение.	Опрос-тестирование
15.	<i>Тренировочный практикум: отчетные соревнования в выбранной игровой дисциплине</i>	Практическое занятие, индивидуально-групповая	Деятельностный, самообучение	Видеоматериалы	Компьютерный класс, видеооборудование, освещение.	Практическая работа, форма фиксации результативности.
16.	<i>Подготовка к проведению второго итогового Всероссийского киберспортивного турнира</i>	Практическое занятие, индивидуально-групповая	Деятельностный, самообучение	Видеоматериалы	Компьютерный класс, видеооборудование, освещение.	Практическая работа, форма фиксации результативности.

17.	<i>Проведение второго Всероссийского киберспортивного турнира «КиберКуб»</i>	Практическое занятие, индивидуально-групповая	Деятельностный, самообучение	Видеоматериалы	Компьютерный класс, видеооборудование, освещение.	Практическая работа, форма фиксации результативности.
18.	<i>Подведение итогов обучения, анализ проделанной работы</i>	Практическое занятие, индивидуально-групповая	Деятельностный, самообучение	Видеоматериалы	Компьютерный класс, видеооборудование, освещение.	Практическая работа, форма фиксации результативности.

2.6 Список литературы

Для педагога:

1. Аксенова, О.Э. Технологии физкультурно-спортивной деятельности в адаптивной физической культуре: учебное пособие, М.: Советский спорт, 2004. 296 с. ISBN 5-85009937-9.
2. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смылова О.В. Интернет: воздействие на личность. – М.: Можайск-Терра, 2000.
3. Башкирское региональное отделение Федерации компьютерного спорта России, «Программа развития компьютерного спорта до 2021 года», 23.08.2017, Уфа. – 35 с.
4. Войскунский А. Е. Киберпсихология как раздел психологической науки и практики, М.: 2013. 8 с.
5. Войскунский А. Е. Перспективы становления психологии Интернета, Психологический журнал. 2013. Т. 34. № 3. С. 110–118.
6. Войскунский А. Е. Психология и Интернет. — М.: Акрополь, 2010.
7. Герасимова Т. В. Формирование навыков здорового способа жизни методами оздоровительной физической культуры, Педагогика, психология и медико-биол. проблемы физич. воспитания и спорта. – 2009. - № 10. – С. 25-27
8. Доклад Министерства Российской Федерации по делам гражданской обороны, чрезвычайным ситуациям и ликвидации последствий стихийных бедствий, «Применение компьютерных игр для формирования культуры безопасности жизнедеятельности у населения», М.: Сборник докладов МЧС России за 2013 год, 2013. – 88 с.
9. Евсеев С.П. Теория и организация адаптивной физической культуры. 1 и 2

том, Москва. - Советский спорт, - 2005. - 448 с.

10. Евсеев С.П., Шапкова Л.В. Адаптивная физическая культура: Учебное пособие, М.: Советский спорт, 2000 г. - 240 с., с ил.

11. Зинченко В.П. Психологическая педагогика. Материалы к курсу лекций. Часть I. Живое Знание. – Самара, 1998. – 216 с.

12. Кирпичников А. А. Оздоровительно-развивающие занятия на основе комплексного применения физических упражнений. - Смоленск, 2012. - 21 с.

13. Курамшин Ю. Теория и методика физической культуры, М.: Советский спорт, 2010.-320 с.

14. Леонтьев В. Новейшая энциклопедия. Компьютер и интернет, Эксмо, 2016, ISBN 978-5699-84277-3, 560 с.

15. Лях В.И.: Физическая культура. 1-4 классы. - М.: Просвещение, 2011

16. Робачевский А.М. Интернет изнутри: Экосистема глобальной Сети, Альпина Паблишер, 2017, ISBN 978-5-9614-5882-4, 223 с.

17. Самойлов Б. Осторожно: включён компьютер, Веч. Москва, 1995. – С. 4.

18. Ципин Л. Л. Научно-методические основы занятий оздоровительными физическими упражнениями: учеб. Пособие, Л. Л. Ципин. – СПб.: Копи-Р Групп, 2012. - 103 с.

19. Шапкова Л.В.: Средства адаптивной физической культуры. - М.: Советский спорт, 2001 5. Волошина Л.Н.: Практикум по теории и технологиям физической культуры дошкольников. - Белгород: НИУ БелГУ, 2011.

Для обучающихся:

1. Дайвер М. Твой путь в киберспорт, перевод Самсонов П. А., Попурри, 2017 г. 192 с., 12+

2. Ли Р. Киберспорт: Good Luck! Have Fun!, Эксмо, 2018, перевод Соловьев А., ISBN 978-5-04-097471-9, 352 с., 16+

3. Шрейер Д. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр. 2-е издание, Эксмо, 2019, перевод Степанова Л.И., ISBN: 978-5-04-098960-7, 368 с., 12+

Для родителей

1. Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русско-язычный сайт Dota 2, 7 мая 2013 года, <http://ru.dota2.com/2013/05/представляем-интерактивный-компедию/>, (дата обращения 18.06.2018).

2. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ре-сурс]// сайт Team Empire, 12 декабря 2013 года,

<http://www.team-empire.org/news/1594/>, (дата обращения 18.06.2018).

3. Андрей «FUKi» Кирюкин «USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro» [Электронный ре-сурс]// сайт Virtus.pro, 15 октября 2015 года, <http://virtus.pro/news/> (дата обращения 18.06.2018).

4. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 18.06.2018)

5. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)

Календарный учебный график
краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе

«ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КИБЕРСПОРТ»

1СS_23 группы на 2023 - 2024 учебный год

педагог дополнительного образования

Кучеренко Анатолий Анатольевич

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	сентябрь	04.09.23	Беседа.	2	Вводное занятие. Знакомство с предметом	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Входной тестирование. Опрос
2.	сентябрь	06.09.23	Беседа.	2	История компьютерного спорта в России	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Опрос
3.	сентябрь	11.09.23	Практическое занятие	2	История компьютерного спорта в России	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Тестирование
4.	сентябрь	13.09.23	Лекция	2	Основы внутреннего устройства компьютера	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Опрос
5.	сентябрь	18.09.23	Практическое занятие	2	Основы внутреннего устройства компьютера	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Самоанализ, педагогическое наблюдение
6.	сентябрь	20.09.23	Практическое занятие	2	Основы внутреннего устройства компьютера	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Самоанализ, педагогическое наблюдение
7.	сентябрь	25.09.27	Практическое занятие	2	Основы внутреннего устройства компьютера	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Тестирование, педагогическое наблюдение
8.	сентябрь	27.09.23	Лекция	2	Основы безопасности в Интернете	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Опрос. Педагогическое наблюдение
9.	октябрь	02.10.23	Практическое занятие	2	Основы безопасности в Интернете	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Самоанализ, педагогическое наблюдение
10.	октябрь	04.10.23	Беседа. Практическое занятие	2	Угрозы безопасности в социальных сетях	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Опрос. тестирование
11.	октябрь	09.10.23	Беседа. Практическое занятие	2	Цифровая безопасность вне дома	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Опрос. тестирование

12.	октябрь	11.10.23	Лекция	2	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Наблюдение.
13.	октябрь	16.10.23	Практическое занятие	2	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Практическая работа
14.	октябрь	18.10.23	Практическое занятие	2	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Практическая работа
15.	октябрь	23.10.23	Практическое занятие	2	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Практическая работа
16.	октябрь	25.10.23	Лекция	2	Выбор киберспортивной дисциплины	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Опрос
17.	октябрь	30.10.23	Практическое занятие	2	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Практическая работа

18.	ноябрь	01.11.23	Практическое занятие	2	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Практическая работа
19.	ноябрь	08.11.23	Практическое занятие	2	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Практическая работа
20.	ноябрь	13.11.23	Практическое занятие	2	Отработка основных индивидуальных навыков в выбранной игровой дисциплине	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Практическая работа, форма фиксации
21.	ноябрь	15.11.23	Практическое занятие	2	Отработка основных индивидуальных навыков в выбранной игровой дисциплине	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	результативности
22.	ноябрь	20.11.23	Практическое занятие	2	Отработка основных индивидуальных навыков в выбранной игровой дисциплине	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Практическая работа, форма фиксации
23.	ноябрь	22.11.23	Практическое занятие	2	Отработка основных индивидуальных навыков в выбранной игровой дисциплине	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	результативности
24.	ноябрь	27.11.23	Практическое занятие	2	Отработка основных индивидуальных навыков в выбранной игровой дисциплине	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Практическая работа, форма фиксации
25.	ноябрь	29.11.23	Практическое занятие	2	Отработка основных индивидуальных навыков в выбранной игровой дисциплине	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Практическая работа, форма фиксации
26.	декабрь	04.12.23	Практическое занятие	2	Отработка основных индивидуальных навыков в выбранной игровой дисциплине	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Практическая работа, форма фиксации

27.	декабрь	06.12.23	Лекция	2	Обработка основных командных навыков в выбранной игровой дисциплине	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Опрос
28.	декабрь	11.12.23	Практическое занятие	2	Обработка основных командных навыков в выбранной игровой дисциплине	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Практическая работа, форма фиксации результатовивности
29.	декабрь	13.12.23	Практическое занятие	2	Обработка основных командных навыков в выбранной игровой дисциплине	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Практическая работа, форма фиксации результатовивности
30.	декабрь	18.12.23	Практическое занятие	2	Обработка основных командных навыков в выбранной игровой дисциплине	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Практическая работа, форма фиксации результатовивности
31.	декабрь	20.12.23	Практическое занятие	2	Обработка основных командных навыков в выбранной игровой дисциплине	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Практическая работа, форма фиксации результатовивности
32.	декабрь	25.12.23	Практическое занятие	2	Обработка основных командных навыков в выбранной игровой дисциплине	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Практическая работа, форма фиксации результатовивности
33.	декабрь	27.12.23	Практическое занятие	2	Обработка основных командных навыков в выбранной игровой дисциплине	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Практическая работа, форма фиксации результатовивности
34.	январь	08.01.24	Практическое занятие	2	Обработка основных командных навыков в выбранной игровой дисциплине	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Практическая работа, форма фиксации результатовивности

35.	январь	10.01.24	Практическое занятие	2	Отработка основных командных навыков в выбранной игровой дисциплине	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 22	Практическая работа, форма фиксации результатов
36.	январь	15.01.24	Практическое занятие	2	Отработка основных командных навыков в выбранной игровой дисциплине	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2	Практическая работа, форма фиксации результатов
37.	январь	17.01.24	Лекция	2	Подведение итогов базового освоения выбранными игровыми дисциплинами, разбор ошибок	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2	Опрос
38.	январь	22.01.24	Практическое занятие	2	Подведение итогов базового освоения выбранными игровыми дисциплинами, разбор ошибок	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2	Практическая работа, форма фиксации результатов
39.	январь	24.01.24	Практическое занятие	2	Подведение итогов базового освоения выбранными игровыми дисциплинами, разбор ошибок	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2	Практическая работа, форма фиксации результатов
40.	январь	29.01.24	Практическое занятие	2	Подведение итогов базового освоения выбранными игровыми дисциплинами, разбор ошибок	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2	Практическая работа, форма фиксации результатов
41.	январь	31.01.24	Практическое занятие	2	Подведение итогов базового освоения выбранными игровыми дисциплинами, разбор ошибок	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2	Практическая работа, форма фиксации результатов

42.	февраль	05.02.24	Лекция	2	Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2	Опрос, тестирование
43.	февраль	07.02.24	Практическое занятие	2	Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2	Практическая работа
44.	февраль	12.02.24	Практическое занятие	2	Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2	Практическая работа
45.	февраль	14.02.24	Практическое занятие	2	Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2	Практическая работа
46.	февраль	19.02.24	Практическое занятие	2	Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2	Практическая работа
47.	февраль	21.02.24	Лекция	2	Основы физической культуры киберспортсменов	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2	Опрос
48.	февраль	26.02.24	Практическое занятие	2	Основы физической культуры киберспортсменов	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2	Практическая работа, форма фиксации результатов
49.	февраль	28.02.24	Практическое занятие	2	Основы физической культуры киберспортсменов	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2	Практическая работа, форма фиксации результатов
50.	март	04.03.24	Практическое занятие	2	Основы физической культуры	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды	Практическая работа, форма

					киберспортсменов	каб. № 2	фиксации результативности
51.	март	06.03.24	Практическое занятие	2	Основы физической культуры киберспортсменов	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2	Практическая работа, форма фиксации результативности
52.	март	11.03.24	Практическое занятие	2	Основы организации киберспортивных мероприятий	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2	Тестирование
53.	март	13.03.24	Практическое занятие	2	Основы организации киберспортивных мероприятий	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2	Практическая работа
54.	март	18.03.24	Практическое занятие	2	Основы организации киберспортивных мероприятий	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2	Практическая работа
55.	март	20.03.24	Практическое занятие	2	Основы организации киберспортивных мероприятий	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 28	Практическая работа
56.	март	25.03.24	Практическое занятие	2	Основы организации киберспортивных мероприятий	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2	Практическая работа
57.	март	27.03.24	Практическое занятие	2	Основы организации киберспортивных мероприятий	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2	Практическая работа
58.	апрель	01.04.24	Практическое занятие	2	Тренировочный практикум: отчетные соревнования в выбранной игровой дисциплине	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2	Практическая работа, форма фиксации результативности
59.	апрель	03.04.24	Практическое занятие	2	Тренировочный практикум: отчетные соревнования в выбранной игровой дисциплине	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2	Практическая работа, форма фиксации результативности

				дисциплине		
60.	апрель	08.04.24	Практическое занятие	2	Тренировочный практикум: отчетные соревнования в выбранной игровой дисциплине	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2 Практическая работа, форма фиксации результатов
61.	апрель	10.04.24	Практическое занятие	2	Тренировочный практикум: отчетные соревнования в выбранной игровой дисциплине	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2 Практическая работа, форма фиксации результатов
62.	апрель	15.04.24	Практическое занятие	2	Тренировочный практикум: отчетные соревнования в выбранной игровой дисциплине	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2 Практическая работа, форма фиксации результатов
63.	апрель	17.04.24	Практическое занятие	2	Подготовка к проведению второго итогового Всероссийского киберспортивного турнира	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2 Практическая работа, форма фиксации результатов
64.	апрель	22.04.24	Практическое занятие	2	Подготовка к проведению второго итогового Всероссийского киберспортивного турнира	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2 Практическая работа, форма фиксации результатов
65.	апрель	24.04.24	Практическое занятие	2	Подготовка к проведению второго итогового Всероссийского	ЦПОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2 Практическая работа, форма фиксации результатов

				киберспортивного турнира		
66.	апрель	29.04.24	Практическое занятие	2	Подготовка к проведению второго итогового Всероссийского киберспортивного турнира	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2 Практическая работа, форма фиксации результатов
67.	май	06.05.24	Практическое занятие	2	Подготовка к проведению второго итогового Всероссийского киберспортивного турнира	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2 Практическая работа, форма фиксации результатов
68.	май	08.05.24	Практическое занятие	2	Проведение второго Всероссийского киберспортивного турнира «КиберКуб»	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2 Практическая работа, форма фиксации результатов
69.	май	13.05.24	Практическое занятие	2	Проведение второго Всероссийского киберспортивного турнира «КиберКуб»	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2 Практическая работа, форма фиксации результатов
70.	май	15.05.24	Практическое занятие	2	Проведение второго Всероссийского киберспортивного турнира «КиберКуб»	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2 Практическая работа, форма фиксации результатов
71.	май	20.05.24	Практическое занятие	2	Проведение второго Всероссийского киберспортивного турнира «КиберКуб»	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2 Практическая работа, форма фиксации результатов
72.	май	22.05.24	Практическое занятие	2	Подведение итогов обучения, анализ проделанной работы	ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды каб. № 2 Практическая работа, форма фиксации

								результативности
Итого				144				

Пример задания по теме «Угрозы безопасности в социальной сети»

1. Обобщить правила безопасной работы в сети Интернет из полученных на занятиях рекомендаций, мер и способов противостояния угрозам.
2. Объединиться в группы по результатам жеребьевки.
3. Создать инструкцию по безопасной работе в сети Интернет. Оформить ее в виде схемы или списка.
4. Разработать критерии оценки презентаций команд. Определить регламент выступления.
5. Подготовить краткую презентацию результатов работы. Показать разработанную инструкцию и выделить особенности, которые выгодно отличают правила, созданные вашей командой от других.
6. Выслушать выступления других команд и подготовить вопросы.
7. Оценить выступления коллег по критериям с указанием причин оценки.

Педагогическое тестирование для определения уровня подготовки у обучающихся.

- **«Нажми кнопку»** обучающийся присаживается в кресло, перед ним находится лампочка, и кнопка. Как только загорается лампочка, задача обучающегося сразу после этого, как можно быстрее нажать на кнопку. В этот момент, включается секундомер, и считается время с момента загорания лампочки до нажатия кнопки испытуемым, с точностью до десятых.

- **«Поиск цифр за 1 мин».** В данном тесте обучающимся выполняется поиск цифр из представленного числового ряда, сумма которых равняется числу 10. Это необходимо выполнить в течении одной минуты. По истечению данного времени – определяется количество найденных значений.

- **«Частота нажатия мыши».** Обучающийся присаживается в кресло, перед ним находится компьютерная мышь. По команде педагога, обучающийся начинает выполнять нажатия пальцами рук, на клавиши мыши. В это время на секундомере засекается одна минута времени. По истечению одной минуты, фиксируется количество нажатий на кнопки мыши. – **«Соблюдение ротации во время игры»-** обучающемуся предлагается выполнить за компьютером определенный алгоритм действий (пройти игровой уровень), который должен закончиться победой. На выполнение данного теста даётся десять попыток. После выполнения теста, фиксируется количество успешных попыток.

Результаты тестирования обучающегося

Тесты	Тестирования		
	Первоначальное	Промежуточное	Итоговое
Текст «Нажми кнопку»,			
Поиск цифр за 1 мин. Кол-во раз.			
Частота нажатия мыши за 1 минуту. Кол-во раз.			
Соблюдение ротации во время игры. Кол-во раз из 10 попыток			

Текст «Нажми кнопку»,

- значение до «0,6 сек» - высокий уровень
- значение от 0,6 до 0,8 – средний уровень - значение от 0,8 и больше – низкий

Поиск цифр за 1 мин. Кол-во раз.

- значение 24 раза и более – высокий уровень

- значение от 20 до 24 – средний уровень
- значение менее 20 – низкий уровень

Частота нажатия мыши за 1 минуту. Кол-во раз.

- значение 190 раз и более – высокий уровень
- значение от 170 до 190 – средний уровень
- значение менее 170 – низкий уровень

Соблюдение ротации во время игры. Кол-во раз из 10 попыток

- значение 7,8 побед и более – высокий уровень
- значение 5,6 побед – средний уровень
- значение менее 5 побед – низкий уровень

Таблица параметров и критериев оценивания по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Образовательный киберспорт»
ФИО педагога дополнительного образования _____

Параметры	Уровни	Степень выраженности качества	Оценка параметров
Личностные	Мотивация (выраженность интереса к занятиям)	Высокий	Проявляет интерес и творческое отношение к изучаемым темам, стремится получить дополнительную информацию
		Средний	Интерес возникает к новому материалу, но не к способам его применения на практике
		Низкий	Интерес практически не обнаруживается
	Самооценка деятельности на занятиях	Высокий	Может самостоятельно оценить свои возможности в выполнении задания, учитывая изменения известных способов действия
		Средний	Может с помощью педагога оценить свои возможности в решении задания, учитывая изменения известных ему способов действий
		Низкий	Учащийся не умеет, не пытается и не испытывает потребности в оценке своих действий – ни самостоятельной, ни по просьбе педагога
	Ответственность и организованность	Высокий	Проявляет самостоятельность, пунктуальность и ответственность в подготовке к занятиям.
		Средний	Проявляет самостоятельность, но при подготовке к занятиям требуется внешняя стимуляция.
		Низкий	Уровень самостоятельности учащегося низкий, при подготовке к занятиям требуется постоянная внешняя стимуляция.
	Метапредметные	Высокий	Способен к сотрудничеству, умеет слушать педагога и партнера, легко приходит к согласию.
		Средний	Способен к сотрудничеству, но не всегда умеет аргументировать свою позицию и слушать партнера
		Низкий	В совместной деятельности не пытается договориться, не может прийти к согласию, настаивает на своем, конфликтует или игнорирует других

Предметные	Коммуникативная компетенция	Высокий	Проявляет умение передавать правильно свои мысли, чувства, эмоции.	3
		Средний	Обладает способностью передавать свои мысли и чувства, но иногда требуется внешняя стимуляция.	2
		Низкий	Обладает слабой способностью передавать свои мысли и чувства, постоянно требуется внешняя стимуляция.	1
	Интеллектуальные и творческие способности	Высокий	Самостоятельно, неординарно решает задачи, способен сам найти свой путь решения.	3
		Средний	С помощью педагога находит новые пути решения поставленных задач.	2
		Низкий	Без педагога не способен привнести в процесс новое, создать, самостоятельный продукт. Косность мышления.	1
	Знания в области киберспорта, киберспортивной терминологии	Высокий	Знания в области киберспорта, киберспортивной терминологии достаточно обширны и точны. Имеются лишь незначительные неточности.	3
		Средний	Знания в области киберспорта, киберспортивной терминологии не систематизированы, хаотичны, частично ошибочные.	2
		Низкий	Знания в киберспорта, киберспортивной терминологии отсутствуют. Имеющиеся представления часто ошибочны.	1
	Уровень индивидуальной игры	Высокий	Обладает нужными навыками игры. Дополнительные подсказки редки и незначительны.	3
		Средний	Навыки частично имеются. Иногда нужна помощь.	2
		Низкий	Отсутствие системного понимания индивидуальной игры.	1
	Уровень командной игры	Высокий	Навыки освоены хорошо, многие отлично. Хороший лидер или исполнитель. Дополнительные подсказки редки и незначительны.	3
		Средний	Основные навыки освоены достаточно хорошо, но для успешной игры в команде требуется дополнительный контроль и подсказки. Дополнительная помощь незначительна.	2
		Низкий	Не может играть в команде.	1

Диагностическая карта оценки уровня образовательных возможностей обучающихся
2023-2024 учебный год

Название ДООП _____

Ф.И.О. педагога _____

Срок реализации: _____

Год обучения: _____

Группа № _____

Параметры	Входной (на 1-ом занятии)				Промежуточный (1 полугодие)				Итоговый				Сумма за 2 п/г	Уровень за 2п/г	
	Предметный		Метапредметный		Предметный		Метапредметный		Предметный		Метапредметный				
	Мотивация (выраженность интереса к	Самостоятельность на занятиях	Интеллектуальные и творческие способности	Умение работать в группе	Коммуникативная компетенция	Знания в области киберспорта,	Мотивация (выраженность интереса к	Самостоятельность на занятиях	Мотивация (выраженность интереса к	Интеллектуальные и творческие способности	Умение работать в группе	Коммуникативная компетенция	Знания в области киберспорта,	Мотивация (выраженность интереса к	Самостоятельность на занятиях
	Сумма входной	Уровень входной			Мотивация (выраженность интереса к	Самостоятельность на занятиях	Интеллектуальные и творческие способности	Умение работать в группе	Коммуникативная компетенция	Знания в области киберспорта,	Мотивация (выраженность интереса к	Самостоятельность на занятиях	Сумма за 1п/г	Уровень за 1п/г	Сумма за 2 п/г

