

**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
ЦЦДО «ИТ-куб» г. Тынды
Протокол № 6
от «10» июня 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ЦЦДО «ИТ-куб»
г. Тынды
А.В. Дыняк
Приказ № 31-осн
от «11» июня 2024 г.



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

Направленность: физкультурно-спортивная

Уровень программы: продвинутый

Возраст обучающихся: 14 - 17 лет

Срок реализации: 1 год (144 часа)

Составитель (разработчик):

Кучеренко Анатолий Анатольевич

педагог дополнительного

образования

г. Тында, 2024

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.....	17
Раздел №2 Комплекс организационно-педагогических условий.....	18
2.1 Календарный учебный график.....	18
2.2 Условия реализации программы.....	19
2.3 Формы аттестации	21
2.4 Оценочные материалы.....	21
2.5 Методические материалы	22
2.6 Список литературы.....	24
Приложение №1.....	27
Приложение №2.....	40
Приложение № 3.....	41
Приложение № 4.....	43
Приложение № 5.....	45

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_Про» 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_Про» имеет **физкультурно-спортивную направленность**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Образовательный киберспорт_Про» 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 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) Профорентация молодежи. В современном обществе проблема самоопределения подрастающего поколения занимает ключевое место. Реализуется значительное количество проектов, направленных на самореализацию и профорентацию 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.

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_Про» 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 всеобщее 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.

Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы: 14-17 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 обучающихся, 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+).

Занятия проводятся в группах до 12 человек. Группа разновозрастная, учитываются индивидуальные особенности каждого ребенка.

Сроки реализации: общая продолжительность программы составляет 144 часа. Занятия проводятся в группах до 12 человек, продолжительность занятия 2 академических

часа.

Структура двухчасового занятия:

- 40 минут – рабочая часть;
- 10 минут – перерыв;
- 40 минут – рабочая часть.

Уровень освоения: продвинутый уровень. Он обеспечивает возможность более детального и глубокого изучения тем, с расширенным функционалом поставленных задач и методов их решения.

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.

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 выработывая 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.

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.

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.

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:

- развить навыки высокого уровня игры в широком спектре представленных киберспортивных дисциплин;
- закрепить умения построения коммуникации в команде, межличностных контактах и в рабочей группе;
- поднять на высокий уровень командное взаимодействие и индивидуальное исполнение задач на своей игровой роли;
- расширить использование специальных методов подготовки и ведения киберспортивных мероприятий.

Развивающие:

- способствовать развитию интереса к профессиональному киберспорту и ведению здорового образа жизни;
- раскрыть способности каждого обучающегося в области компьютерного спорта

и цифровых технологий;

– способствовать прогрессирующему развитию навыков в отдельных областях компьютерного спорта (специалист физической культуры и адаптивной физической культуры, спортсмен-игрок кибердисциплины, комментатор, аналитик, технический сотрудник).

Воспитательные:

– способствовать оттачиванию коммуникативных навыков, развитию высокоуровневой командной работы, социализации и сохранению 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;

– дополнить и расширить комплекс умений, которые помогут успешно продвинуть и реализовать себя в сфере компьютерного спорта и цифровых технологий:

– углубиться в изучении широкого спектра навыков, которыми необходимо обладать современным киберспортсменам.

1.3. Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название раздела/темы	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Перераспределение и ротация состава команд	2	1	1	Вводное тестирование
2.	Распределение индивидуальных ролей каждого игрока команды	2	1	1	Опрос-тестирование
3.	Знакомство с программным обеспечением дополнительных компьютерных программ и их правильная настройка	4	2	2	Опрос-тестирование
4.	Изучение правил и требований стриминговых платформ «VK», «YouTube», «Twitch» и других	2	1	1	Опрос-тестирование
5.	Правильная настройка и работа цифровых сервисов	2	1	1	Практическое упражнение
6.	Освоение программ фото-	8	2	6	Практическое

	видеоредакторов и правильного менеджмента для привлечения интереса зрителей к трансляциям и видеороликам				упражнение
7.	Тренировочный интенсив по киберспортивным дисциплинам: «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и другим	20	4	16	Практическое упражнение
8.	Отработка продвинутых индивидуальных навыков в киберспортивной дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других	14	2	12	Индивидуальное соревнование
9.	Отработка продвинутых командных навыков в киберспортивной дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других	20	2	18	Групповое соревнование
10.	Тренировочный практикум: отчетные соревнования в киберспортивных дисциплинах «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других	14	4	10	Индивидуальное, групповое соревнование
11.	Подведение итогов освоения продвинутого уровня навыков в дисциплинах «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других, разбор ошибок	4	2	2	Опрос-тестирование
12.	Создание и распространение видеоматериалов по итогам отчетных соревнований	16	4	12	Практическое упражнение
13.	Продвинутый уровень организации киберспортивных мероприятий, разбор ошибок, поиск решений	4	2	2	Опрос-тестирование
14.	Продвинутый уровень командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект	4	2	2	Опрос-тестирование
15.	Тренировочный интенсив: подготовка к участию в третьем ежегодном Международном киберспортивном Турнире «КиберКуб»	8	2	6	Практическое упражнение
16.	Подготовка к проведению третьего ежегодного Международного	4	2	2	Опрос-тестирование

	киберспортивного турнира «КиберКуб»				
17.	Проведение третьего ежегодного Международного киберспортивного турнира «КиберКуб» на базе «IT-куб» г.Тында	12	4	8	Практическое упражнение
18.	Подведение итогов обучения, анализ проделанной работы	4	2	2	Опрос-тестирование
	Итого	144	40	104	

Содержание учебного плана

Тема 1. Вводное занятие. Перераспределение и ротация состава команд (2 ч.)

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

Практика: Вводное тестирование. Определение наибольших успехов киберспортсмена в освоении одной из игровых дисциплин

Тема 2. Распределение индивидуальных ролей каждого игрока команды (2 ч.)

Теория: Опрос киберспортсменов, приведение аргументации в пользу выбора определённой позиции игроком.

Практика: Демонстрация навыков игры киберспортсмена на предпочитаемой им позиции.

Тема 3. Знакомство с программным обеспечением дополнительных компьютерных программ и их правильная настройка (4 ч.)

Теория: Рассмотрение доступных и выбор из них лучших компьютерных программ для медийного освещения деятельности обучающихся в «IT-куб» г. Тында по направлению «Образовательный Киберспорт».

Практика: Изучение функционала выбранных программ и их первоначальная настройка.

Тема 4. Изучение правил и требований стриминговых платформ «VK», «YouTube», «Twitch» и других (2 ч.)

Теория: Ознакомление с правилами и политикой конфиденциальности стриминговых площадок, на которых планируется размещение видеоматериалов.

Практика: Сравнение доступных платформ и выбор из них наиболее оптимального варианта.

Тема 5. Правильная настройка и работа цифровых сервисов (2ч.)

Теория: Первоначальная настройка и изучение функционала стриминг-сервиса.

Практика: Продвинутая настройка канала вещания и пробное размещение видеоролика.

Тема 6. Освоение программ фото-видеоредакторов и правильного менеджмента для привлечения интереса зрителей к трансляциям и видеороликам (8 ч.)

Теория: Освоение возможностей выбранных фото и видеоредакторов. Изучение вопроса: «Как привлечь внимание зрителей?»

Практика: Детальное изучение функционала редакторов изображения, освоение продвинутого уровня взаимодействия с ними.

Тема 7. Тренировочный интенсив по киберспортивным дисциплинам: «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и другим (20 ч.)

Теория: Распределение времени и сроков тренировок по каждой игровой дисциплине, определение позиций, и окончательного состава команд.

Практика: Тренировочный интенсив.

Тема 8. Отработка продвинутых индивидуальных навыков в киберспортивной дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других (14 ч.)

Теория: Повторение базовых и изучение продвинутых навыков в киберспортивной дисциплине.

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

Тема 9. Отработка продвинутых командных навыков в киберспортивной дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других (20 ч.)

Теория: Важность командного взаимодействия для регулярных побед.

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

Тема 10. Тренировочный практикум: отчетные соревнования в киберспортивных дисциплинах «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других (14 ч.)

Теория: Понятие важности соревнований для личностного и профессионального роста киберспортсменов, создание регламента проведения турнира и его правил.

Практика: Проведение межгруппового соревновательного турнира по всем киберспортивным дисциплинам.

Тема 11. Подведение итогов освоения продвинутого уровня навыков в дисциплинах «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других, разбор ошибок (4 ч.)

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

Практика: Повтор игровых ситуаций, вызвавших затруднения, поиски их решения. Проведение областного киберспортивного онлайн турнира.

Тема 12. Создание и распространение видеоматериалов по итогам турнира (16 ч.)

Теория: Обсуждение на тему вида, в котором необходимо преподнести видеоматериал и как его лучше визуально оформить.

Практика: Создание видеороликов по итогам турнира. Монтаж, работа со спецэффектами и фоторедактором, сведение звука и наложение голоса комментатора.

Тема 13. Продвинутый уровень организации киберспортивных мероприятий, разбор ошибок, поиск решений (4 ч.)

Теория: Выявления слабых мест в проведённом турнире, поиск способ их исправления.

Практика: Создание первоначального плана проведения мероприятия Всероссийского уровня с учётом полученного опыта.

Тема 14. Продвинутый уровень командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект (4 ч.)

Теория: Упражнения «Найти компромисс», которое не допустит конфликтов в группе на этапе участия в киберспортивных соревнованиях.

Практика: Тренинг на тему «Как избежать конфликтов в межличностных отношениях» на этапе участия в киберспортивных соревнованиях.

Тема 15. Тренировочный интенсив: подготовка к участию во втором ежегодном

Всероссийском киберспортивном Турнире «КиберКуб». (8 ч.)

Теория: Понятие необходимости умения акцентирования внимания на предстоящем событии.

Практика: Отработка наигранных и изобретение новых игровых схем, создание заготовок и стратегии для турнира.

Тема 16. Подготовка к проведению третьего ежегодного Международного киберспортивного турнира «КиберКуб» (4 ч.)

Теория: Распределение обязанностей и обсуждение различных этапов предстоящего турнира.

Практика: Подготовка к проведению третьего ежегодного Международного киберспортивного турнира на базе «IT – куб» г. Тынды.

Тема 17. Проведение второго ежегодного Всероссийского киберспортивного турнира «КиберКуб» (12 ч.)

Теория: Понятие важности выполнения своих обязанностей и ответственного отношения к обязанностям организаторов турнира.

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

Тема 18. Подведение итогов обучение, анализ проделанной работы (4ч.)

Теория: Подведение итогов обучения в ЦЦОД «IT-куб» г. Тынды по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Образовательный киберспорт». Анализ полученных результатов усвоения программы.

Практика: Защита проектных работ и 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:

- продвинутый уровень игры в своей киберспортивной дисциплине;
- различные способы 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 – 01.09.2024 г.

Окончание обучения – 31.05.2025 г.

Срок обучения	1 год
Начало учебного года	01.09.2024 г.
Окончание учебного года	31.05.2025 г.
Выходные дни	31.12.2024 г. – 08.01.2025 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	18.11.2024 г. – 22.11.2024 г.
	17.03.2025 г. – 21.03.2025 г.
Итоговая аттестация	19.05.2025 г. – 23.05.2025 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 13 штук,
- лекционный класс,
- сетевое оборудование,
- выход в Интернет,
- акустические колонки,
- интерактивная доска,
- стационарный микрофон,
- портативный беспроводной микрофон – петличка в количестве 2 штук,
- стационарная видеокамера,
- штатив для видеокамеры,
- цветной принтер,
- игровые планшеты в количестве не менее 13 штук.

Программное обеспечение:

- Microsoft Word 2018,
- Microsoft Power Point 2018,
- Microsoft Excel 2018,
- Lesta Game Center – Мир Танков,
- Discord,
- Adobe Photoshop 2022,
- VK Play,
- Open Broadcaster Software v22.0.2,
- Google Chrome Browser,
- Steam – Dota 2,
- Riot Games Client – Valorant,

- Moonton – Mobile Legends.

Расходные материалы:

- Цветной картридж – 12 штук,
- Бумага формата А4 – 10 пачек,
- Ламинарная плёнка – 5 пачек.

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_Про». 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 вступить в 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. обучающиеся 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 «ИТ-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 реализации 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 учащихся;

- игровая технология – это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность обучающихся, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт обучающихся; - 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 обучающихся, которые направлены на воспроизведение ими знаний, способов деятельности, решение задач, таким образом, обучающийся 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 обучающимся 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 обучающихся 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 обучающихся на несколько групп, где обучающиеся 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.

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. Кирпиченков 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, <http://ru.dota2.com/2013/05/представляем-интерактивный-компедиу/>, (дата обращения 18.05.2023).
2. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, <http://www.team-empire.org/news/1594/>, (дата обращения 18.05.2023).
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 18.05.2023).
4. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 18.05.2023)

Календарный учебный график
краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КИБЕРСПОРТ_ПРО»

4CS_24 группы на 2024 - 2025 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	03.09.2024	Опрос	2	Вводное занятие. Перераспределение и ротация состава команд	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Входное тестирование.
2.	сентябрь	05.09.2024	Беседа.	2	Распределение индивидуальных ролей каждого игрока команды	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Опрос
3.	сентябрь	10.09.2024	Лекция	2	Знакомство с программным обеспечением дополнительных компьютерных программ и их правильная настройка	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Опрос
4.	сентябрь	12.09.2024	Практическое занятие	2	Знакомство с программным обеспечением дополнительных компьютерных программ и их правильная настройка	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Тестирование
5.	сентябрь	17.09.2024	Лекция	2	Изучение правил и требований стриминговых платформ «VK», «YouTube», «Twitch» и других	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Опрос
6.	сентябрь	19.09.2024	Практическое занятие	2	Правильная настройка и работа цифровых сервисов	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа
7.	сентябрь	24.09.2024	Лекция	2	Освоение программ фото-видеоредакторов и правильного менеджмента для привлечения интереса зрителей к трансляциям и видеороликам	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Опрос
8.	сентябрь	26.09.2024	Практическое занятие	2	Освоение программ фото-видеоредакторов и	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа

					правильного менеджмента для привлечения интереса зрителей к трансляциям и видеороликам						
9.	октябрь	01.10.2024		Практическое занятие	2	Освоение программ фото-видеоредакторов и правильного менеджмента для привлечения интереса зрителей к трансляциям и видеороликам	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1		Практическая работа		
10.	октябрь	03.10.2024		Практическое занятие	2	Освоение программ фото-видеоредакторов и правильного менеджмента для привлечения интереса зрителей к трансляциям и видеороликам	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1		Практическая работа		
11.	октябрь	08.10.2024		Лекция	2	Тренировочный интенсив по киберспортивным дисциплинам: «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и другим	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1		Опрос		
12.	октябрь	10.10.2024		Практическое занятие	2	Тренировочный интенсив по киберспортивным дисциплинам: «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и другим	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1		Практическая работа		
13.	октябрь	15.10.2024		Практическое занятие	2	Тренировочный интенсив по киберспортивным дисциплинам: «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и другим	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1		Практическая работа		
14.	октябрь	17.10.2024		Практическое занятие	2	Тренировочный интенсив по киберспортивным дисциплинам: «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и другим	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1		Практическая работа		

						дисциплинам: «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и другим			
15.	октябрь	22.10.2024	Практическое занятие	2	Практическое занятие	Тренировочный интенсив по киберспортивным дисциплинам: «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и другим	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа	
16.	октябрь	24.10.2024	Опрос	2	Опрос	Тренировочный интенсив по киберспортивным дисциплинам: «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и другим	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Тестирование, Самоанализ, Педагогическое наблюдение	
17.	октябрь	29.10.2024	Практическое занятие	2	Практическое занятие	Тренировочный интенсив по киберспортивным дисциплинам: «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и другим	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа	
18.	октябрь	31.10.2024	Практическое занятие	2	Практическое занятие	Тренировочный интенсив по киберспортивным дисциплинам: «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и другим	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа	
19.	ноябрь	05.11.2024	Практическое занятие	2	Практическое занятие	Тренировочный интенсив по киберспортивным дисциплинам: «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и другим	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа	
20.	ноябрь	07.11.2024	Практическое занятие	2	Практическое занятие	Тренировочный интенсив по киберспортивным дисциплинам: «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и другим	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа	

21.	ноябрь	12.11.2024	Лекция	2	Обработка продвинутых индивидуальных навыков в киберспортивной дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Опрос
22.	ноябрь	14.11.2024	Практическое занятие	2	Обработка продвинутых индивидуальных навыков в киберспортивной дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа, форма фиксации результатовивности
23.	ноябрь	19.11.2024	Лекция	2	Обработка продвинутых индивидуальных навыков в киберспортивной дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Опрос
24.	ноябрь	21.11.2024	Практическое занятие	2	Обработка продвинутых индивидуальных навыков в киберспортивной дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа
25.	ноябрь	26.11.2024	Практическое занятие	2	Обработка продвинутых индивидуальных навыков в киберспортивной дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа
26.	ноябрь	28.11.2024	Практическое занятие	2	Обработка продвинутых индивидуальных навыков в киберспортивной дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа

					дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других				
27.	декабрь	03.12.2024	Практическое занятие	2	Отработка продвинутых индивидуальных навыков в киберспортивной дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других		ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа	
28.	декабрь	05.12.2024	Лекция	2	Отработка продвинутых командных навыков в киберспортивной дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других		ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Опрос	
29.	декабрь	10.12.2024	Практическое занятие	2	Отработка продвинутых командных навыков в киберспортивной дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других		ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа	
30.	декабрь	12.12.2024	Практическое занятие	2	Отработка продвинутых командных навыков в киберспортивной дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других		ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа	
31.	декабрь	17.12.2024	Практическое занятие	2	Отработка продвинутых командных навыков в киберспортивной дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других		ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа	

32.	декабрь	19.12.2024	Практическое занятие	2	Отработка продвинутых командных навыков в киберспортивной дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа
33.	декабрь	24.12.2024	Практическое занятие	2	Отработка продвинутых командных навыков в киберспортивной дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа
34.	декабрь	26.12.2024	Практическое занятие	2	Отработка продвинутых командных навыков в киберспортивной дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа
35.	декабрь	31.12.2025	Практическое занятие	2	Отработка продвинутых командных навыков в киберспортивной дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа
36.	январь	09.01.2025	Практическое занятие	2	Отработка продвинутых командных навыков в киберспортивной дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа
37.	январь	14.01.2025	Практическое занятие	2	Отработка продвинутых командных навыков в киберспортивной дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа

					дисциплине «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других					
38.	январь	16.01.2025	Лекция	2	Тренировочный практикум: отчетные соревнования в киберспортивных дисциплинах «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других			ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Опрос	
39.	январь	21.01.2025	Практическое занятие	2	Тренировочный практикум: отчетные соревнования в киберспортивных дисциплинах «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других			ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа, форма фиксации результативности	
40.	январь	23.01.2025	Практическое занятие	2	Тренировочный практикум: отчетные соревнования в киберспортивных дисциплинах «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других			ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа, форма фиксации результативности	
41.	январь	28.01.2025	Практическое занятие	2	Тренировочный практикум: отчетные соревнования в киберспортивных дисциплинах «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других			ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа, форма фиксации результативности	
42.	январь	30.01.2025	Практическое занятие	2	Тренировочный практикум: отчетные соревнования в киберспортивных дисциплинах «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других			ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа, форма фиксации результативности	

43.	февраль	04.02.2025	Практическое занятие	2	Тренировочный практикум: отчетные соревнования в киберспортивных дисциплинах «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа, форма фиксации результативности
44.	февраль	06.02.2025	Опрос	2	Тренировочный практикум: отчетные соревнования в киберспортивных дисциплинах «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Тестирование, Самоанализ, Педагогическое наблюдение
45.	февраль	11.02.2025	Беседа	2	Подведение итогов освоения продвинутого уровня навыков в дисциплинах «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других, разбор ошибок	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Самоанализ, Педагогическое наблюдение
46.	февраль	13.02.2025	Практическое занятие	2	Подведение итогов освоения продвинутого уровня навыков в дисциплинах «Мир Танков», «Valorant», «Mobile Legends» и других, разбор ошибок	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа
47.	февраль	18.02.2025	Лекция	2	Создание и распространение видеоматериалов по итогам отчётных соревнований	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Опрос
48.	февраль	20.02.2025	Практическое занятие	2	Создание и распространение видеоматериалов по итогам отчётных соревнований	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа

49.	февраль	25.02.2025	Практическое занятие	2	Создание и распространение видеоматериалов по итогам отчётных соревнований	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа
50.	февраль	27.02.2025	Практическое занятие	2	Создание и распространение видеоматериалов по итогам отчётных соревнований	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа
51.	март	04.03.2025	Опрос	2	Создание и распространение видеоматериалов по итогам отчётных соревнований	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Тестирование, Самоанализ, Педагогическое наблюдение
52.	март	06.03.2025	Практическое занятие	2	Создание и распространение видеоматериалов по итогам отчётных соревнований	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа
53.	март	11.03.2025	Практическое занятие	2	Создание и распространение видеоматериалов по итогам отчётных соревнований	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа
54.	март	13.03.2025	Практическое занятие	2	Создание и распространение видеоматериалов по итогам отчётных соревнований	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа
55.	март	18.03.2025	Беседа	2	Продвинутый уровень организации киберспортивных мероприятий, разбор ошибок, поиск решений	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Самоанализ, Педагогическое наблюдение
56.	март	20.03.2025	Практическое занятие	2	Продвинутый уровень организации киберспортивных мероприятий, разбор ошибок, поиск решений	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа
57.	март	25.03.2025	Лекция	2	Продвинутый уровень командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Опрос

58.	март	27.03.2025	Беседа	2	Продвинутый уровень командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Самоанализ, Педагогическое наблюдение
59.	апрель	01.04.2025	Лекция	2	Тренировочный интенсив: подготовка к участию в третьем ежегодном Международном киберспортивном Турнире «КиберКуб»	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Опрос
60.	апрель	03.04.2025	Практическое занятие	2	Тренировочный интенсив: подготовка к участию в третьем ежегодном Международном киберспортивном Турнире «КиберКуб»	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа
61.	апрель	08.04.2025	Практическое занятие	2	Тренировочный интенсив: подготовка к участию в третьем ежегодном Международном киберспортивном Турнире «КиберКуб»	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа
62.	апрель	10.04.2025	Практическое занятие	2	Тренировочный интенсив: подготовка к участию в третьем ежегодном Международном киберспортивном Турнире «КиберКуб»	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа
63.	апрель	15.04.2025	Лекция	2	Подготовка к проведению третьего ежегодного Международного киберспортивного турнира «КиберКуб»	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Опрос

64.	апрель	17.04.2025	Практическое занятие	2	Подготовка к проведению третьего ежегодного Международного киберспортивного турнира «КиберКуб»	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа
65.	апрель	22.04.2025	Лекция	2	Проведение третьего ежегодного Международного киберспортивного турнира «КиберКуб» на базе «IT-куб» г. Тында	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Опрос
66.	апрель	24.04.2025	Практическое занятие	2	Проведение третьего ежегодного Международного киберспортивного турнира «КиберКуб» на базе «IT-куб» г. Тында	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа, форма фиксации результативности
67.	апрель	29.04.2025	Практическое занятие	2	Проведение третьего ежегодного Международного киберспортивного турнира «КиберКуб» на базе «IT-куб» г. Тында	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа, форма фиксации результативности
68.	май	06.05.2025	Практическое занятие	2	Проведение третьего ежегодного Международного киберспортивного турнира «КиберКуб» на базе «IT-куб» г. Тында	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа, форма фиксации результативности
69.	май	08.05.2025		2	Проведение третьего ежегодного Международного киберспортивного турнира	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа, форма фиксации результативности

70.	май	13.05.2025	Беседа	2	«КиберКуб» на базе «IT-клуб» г. Тында Проведение третьего ежегодного Международного киберспортивного турнира «КиберКуб» на базе «IT-клуб» г. Тында	ЦЦОД «IT-клуб» г. Тында каб. № 1	Самоанализ, Педагогическое наблюдение
71.	май	15.05.2025	Опрос	2	Подведение итогов обучения, анализ проделанной работы	ЦЦОД «IT-клуб» г. Тында каб. № 1	Тестирование
72.	май	20.05.2025	Практическое занятие	2	Подведение итогов обучения, анализ проделанной работы	ЦЦОД «IT-клуб» г. Тында каб. № 1	Практическая работа
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

уровень 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

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

Параметры	Уровни	Степень выраженности качества	Оценка параметров	
Личностные	Высокий	Проявляет интерес и творческое отношение к изучаемым темам, стремится получить дополнительную информацию	3	
		Интерес возникает к новому материалу, но не к способам его применения на практике	2	
		Интерес практически не обнаруживается	1	
	Средний	Интерес практически не обнаруживается	3	
		Может самостоятельно оценить свои возможности в выполнении задания, учитывая изменения известных способов действия	2	
		Может с помощью педагога оценить свои возможности в решении задания, учитывая изменения известных ему способов действий	1	
	Низкий	Учащийся не умеет, не пытается и не испытывает потребности в оценке своих действий – ни самостоятельной, ни по просьбе педагога	3	
		Проявляет самостоятельность, пунктуальность и ответственность в подготовке к занятиям.	2	
		Проявляет самостоятельность, но при подготовке к занятиям требуется внешняя стимуляция.	1	
	Метапредметные	Высокий	Уровень самостоятельности учащихся низкий, при подготовке к занятиям требуется постоянная внешняя стимуляция.	3
			Способен к сотрудничеству, умеет слушать педагога и партнера, легко приходит к согласию.	2
		Средний	Способен к сотрудничеству, но не всегда умеет аргументировать свою позицию и слушать партнера	2
В совместной деятельности не пытается договориться, не может прийти к согласию, настаивает на своем, конфликтует или игнорирует других			1	

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 1 п/г	Сумма за 2 п/г	Уровень за 2 п/г							
	Мотивация (выраженность интереса к занятиям)	Самооценка деятельности на занятиях	Ответственность и организованность	Умение работать в группе	Коммуникативная компетенция	Знания в области киберспорта,	Уровень командной игры	Мотивация (выраженность интереса к занятиям)	Самооценка деятельности на занятиях				Ответственность и организованность	Умение работать в группе	Коммуникативная компетенция	Знания в области киберспорта,	Мотивация (выраженность интереса к занятиям)	Самооценка деятельности на занятиях	Ответственность и организованность
	Мотивация (выраженность интереса к занятиям)	Самооценка деятельности на занятиях	Ответственность и организованность	Умение работать в группе	Коммуникативная компетенция	Знания в области киберспорта,	Уровень командной игры	Мотивация (выраженность интереса к занятиям)	Самооценка деятельности на занятиях	Ответственность и организованность	Умение работать в группе	Коммуникативная компетенция	Знания в области киберспорта,	Мотивация (выраженность интереса к занятиям)	Самооценка деятельности на занятиях	Ответственность и организованность	Сумма за 1 п/г	Сумма за 2 п/г	Уровень за 2 п/г

