

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
средняя общеобразовательная школа «Центр образования» имени Героя Советского Союза  
В.Н.Федотова пос. Варламово муниципального района Сызранский Самарской области**

Рассмотрено  
и принято  
на заседании МО  
технической и  
естественнонаучной  
направленности  
Протокол № 1 от 24.07.2023 г.

Проверено.  
Рекомендовано к утверждению

24.07.2023г.

Руководитель СП

\_\_\_\_\_ С.В.Михайлова

Утверждено к использованию  
в образовательном процессе  
Учреждения

Приказ № 974 от 24.07.2023г.

Директор

\_\_\_\_\_ И.Г. Парфенова

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Киберспорт»**

Возраст обучающихся: 11-15 лет  
Срок реализации: 1 год



Разработчики:  
Нестерова Е.А., методист  
Чудин А.А., педагог дополнительного образования

S=RU, O="ГБОУ СОШ ""Центр  
образования"" пос.Варламово",  
CN=Парфенова Ирина  
Геннадьевна,  
E=so\_varlam\_sch@samara.edu.ru  
00b389e3e9cf8b5814  
2023-07-24 12:56:34

Сызранский район, 2023 г.

## **КРАТКАЯ АННОТАЦИЯ**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Киберспорт» (далее – Программа) предназначена для обучающихся 11-15 лет, проявляющих интерес к компьютерному спорту.

Программа направлена на решение актуальных задач: развитие мышления, интеллектуальных способностей, навыков командного взаимодействия; воспитание творческой личности, подготовленной к решению нестандартных задач, готовой к самостоятельному и творческому решению проблем.

На занятиях обучающиеся познакомятся с официальными дисциплинами киберспорта, правилами и стратегиями игр.

После освоения программы обучающиеся смогут применить полученные знания для подготовки и участия в киберспортивных соревнованиях в различных амплуа: игрок, комментатор, судья.

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Киберспорт» (далее - Программа) составлена и предназначена для реализации педагогами дополнительного образования СП «ЦВР» ГБОУ СОШ «Центр образования» пос. Варламово и является основным документом для организации образовательного процесса, разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями от 04.08.2023 года);
2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
3. Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
4. Приказ министерства образования и науки Российской Федерации и министерства просвещения Российской Федерации от 5.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ».
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
6. Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ТУ (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»).

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

8. Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (Приложение к письму министерства образования и науки Самарской области 12.09.2022 № МО / 1141 – ТУ);

9. Устав государственного бюджетного общеобразовательного учреждения Самарской области средней общеобразовательной школы «Центр образования» имени Героя Советского Союза В.Н. Федотова пос. Варламово муниципального района Сызранский Самарской области.

**Направленность** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Киберспорт» - техническая.

**Актуальность программы** обуславливается тем, что в настоящий момент в России киберспорт развивается, как профессиональный спорт, востребованный в современном обществе и являющийся новым приоритетным направлением, как интеллектуальный вид спорта.

Киберспорт – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Данный вид спорта - это не уход от реальности, а возможность по-новому реализовать себя в виртуальном, а затем и в реальном пространстве.

Хочется отметить, что компьютерный спорт вошел в современную жизнь не просто, как способ проведения досуга, но и стал частью образовательного процесса.

В современном обществе проблема самоопределения подрастающего поколения занимает ключевое место. Данная образовательная программа в полной мере способствует этому. Компьютерный спорт напрямую связан с успешной **профориентацией** школьников. Здесь идет речь об ориентации не только на профессии в области информационных технологий, спорта, менеджмента, психологии, но и на профессии, связанные со структурированным логическим мышлением, адаптивности и практическими навыками и реакции при управлении автомобилем, самолетом или другим транспортным средством. Индустрия киберспортивных соревнований имеет большой потенциал и для удалённой работы.

**Новизна** программы заключается в том, что она в какой-то степени является экспериментальной, поскольку опыт её реализации в течение учебного года позволит определить спектр эффективных форм и методов образовательной деятельности, а также тем и проблем, предлагаемых к обсуждению самими обучающимися. Экспериментально будет апробирована возможность освоения программы в разновозрастных и разноуровневых учебных группах.

Содержание программы имеет модульное построение, что позволяет более вариативно организовать образовательный процесс, оперативно подстраиваясь под интересы и способности обучающихся.

В учреждениях дополнительного образования г. о. Сызрань и Сызранского района подобные программы не реализуются.

**Отличительной особенностью** программы является её разноуровневость внутри второго и третьего модулей, которая будет представлена на практических занятиях тремя уровнями сложности: стартовый, базовый и углубленный. Первая неделя является для обучающихся адаптационным и организационным периодом. В этот период педагог проводит входную диагностику, отражающую уровень готовности детей к освоению программы, после чего занятия будут строиться с учетом итогов мониторинга и распределения заданий по

уровням сложности.

Обучающиеся со стартовым уровнем подготовки, которые совсем не имеют опыта игры в дисциплинах киберспорта, проходят первый уровень игры. Обучающимся с базовым уровнем подготовки предлагается выбрать средний уровень игры. Обучающиеся с углубленным уровнем подготовки сразу могут применить и пройти самый сложный уровень игры. Настройка уровней сложности обычно применяется только к играм, в которых игрок соревнуется с искусственным интеллектом. В индивидуальных соревнованиях принимают участие обучающиеся объединения в рамках одного уровня подготовки. Программой предусмотрено и командные соревнования внутри групп, между группами, где подгруппы формируют обучающиеся всех трех уровней. Это, в свою очередь, позволяет использовать модель *наставничества*, а именно его форму «Ученик-ученик», следовательно обучающиеся, осваивающие программу на продвинутом уровне становятся наставниками для членов своей команды.

Разноуровневый подход в реализации программы обеспечивает возможность её успешного освоения независимо от наличия предшествующего опыта и уровня стартовой подготовки.

Следующая особенность программы характеризуется тем, что она дополнена такой формой организации занятий как сеанс одновременной игры, что позволит познакомить обучающихся с опытными киберспортсменами, расширить игровую практику обучающихся, обозначить перспективы дальнейшего развития и совершенствования. Программой предусмотрено участие в соревнованиях и их проведение среди обучающихся объединения, что позволит им в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а также выявить недочёты в подготовке.

Возможна реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Киберспорт» *в сетевой форме*. СП «ЦВР» ГБОУ СОШ «Центр образования» пос.Варламово будет являться базовой организацией, а организацией-участником станет киберклуб г. Сызрань на основании заключенного договора о сетевой форме реализации программы.

С точки зрения **педагогической целесообразности** киберспорт являются мощнейшим инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения, так как обучающиеся постоянно общаются друг с другом и взаимодействуют с внешним миром и это позволяет разрушить стереотип о замкнутости любителей компьютерных игр. Таким образом, вместо запрета и отрицания видеоигр, обучение по данной программе позволяет направить детские увлечения в результативное русло.

Психологи отмечают, что:

- у обучающихся улучшаются концентрация и скорость реакции, анализ ситуации, вычислительные навыки, принятие решений в критических ситуациях, повышается стрессоустойчивость;
- в играх ребята продумывают тактику и стратегию, распределяют роли, учатся планировать свои действия, ставить цели, соотносить планы с полученным результатом;
- улучшаются навыки работы в команде, проявление лидерских навыков, формируются коммуникативные навыки;
- игра в команде и участие в турнирах позволяет раскрыться и приобрести уверенность в себе, независимо от возраста, внешних физических данных;

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

Обучение по программе основано на принципах интеграции теоретического обучения с процессами практической, исследовательской, самостоятельной деятельности обучающихся.

#### **Практическая значимость.**

Изучение стратегий, командной игры, умение быстрого принятия решений, аналитические данные (прогнозирование и действий соперника), скорость реакции, развитие моторики пальцев- вот что получают обучающиеся, придя на занятия.

В процессе обучения по программе обучающиеся будут участвовать не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы, что предоставляет опыт, который позволит им не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных соревнований. Их участниками могут быть и дети с ограниченными физическими возможностями, которые могут играть наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

**Региональный компонент** в данной программе представлен через организацию и участие в онлайн-турнирах между обучающимися Самарской области, а также обучающимися и киберспортсменами Самарской области. Турниры могут проходить в рамках значимых событий нашего региона.

**Цель программы:** создание условий для формирования знаний и умений в области Киберспорта, а также развития организационных и командных навыков посредством видеоигр.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

<b>Задачи</b>	<i>Ознакомительный уровень</i>	<i>Базовый уровень</i>	<i>Углубленный уровень</i>
<b>Обучающие</b>	-познакомить с базовыми понятиями киберспорта и теорией компьютерных игр; -систематизировать знания по использованию компьютера в различных областях профессиональной деятельности и научить ребенка свободно и безопасно обращаться с компьютером; -познакомить с основными правилами и особенностям проведения киберспортивных игр; -содействовать овладению навыками обработки, систематизации и представления информации в компьютерной среде. -закрепить в самостоятельной деятельности умение применять теорию и практику в соревнованиях по компьютерному спорту; -формировать навыки игры в выбранной дисциплине у обучающихся разного уровня подготовки; -повысить у обучающихся уровень командной деятельности и индивидуального исполнения задач на своей игровой роли; -формировать опыт подготовки и участия в киберспортивных соревнованиях;		
<b>Развивающие</b>	-способствовать развитию познавательных и профессиональных интересов обучающихся к изучению киберспортивных дисциплин; -развивать творческие и интеллектуальные способности обучающихся через решение нестандартных теоретических и практических задач;		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>-способствовать развитию пространственного воображения, креативности и реакции в дисциплинах киберспорта;</li> <li>-способствовать развитию логического, аналитического и критического мышления;</li> <li>-развивать скорость принятия мышления;</li> <li>-развивать индивидуальные навыки и навыки работы в команде в процессе компьютерных игр и соревнований;</li> </ul>
<b>Воспитательные</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-формировать умения контролировать стрессовые ситуации, планировать своё время;</li> <li>-воспитывать усидчивость, аккуратность;</li> <li>-воспитывать высокие морально-нравственные качества, уважительное отношение к каждой личности, патриотизма, терпимости, компромиссности;</li> <li>-формировать адекватную оценку окружающих, самооценку;</li> <li>-воспитывать лидерские качества, дисциплинированность, ответственность;</li> <li>-формирование коммуникативной культуры, внимания и уважения к людям;</li> <li>-формировать навыки работы в команде, умение договариваться;</li> <li>-формировать благоприятный климат в детском коллективе.</li> <li>-формировать ценностные ориентиры на самореализацию и профессиональное самоопределение.</li> </ul>

**Возраст обучающихся:** дети 11-15 лет, в том числе дети с ОВЗ (с поражением опорно-двигательного аппарата), интересующиеся киберспортом и не имеющие медицинских противопоказаний. Группы разновозрастные. Специальный отбор детей на обучение по программе не предусмотрен.

**Сроки реализации:** дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа рассчитана на 1 учебный год, объем 114 часов, из расчета 3 учебных часа в неделю (3 модуля).

**Форма обучения:** Обучение осуществляется в очной и дистанционной форме (обучение предполагает частичное использование дистанционных образовательных технологий: видео-занятия, мастер-класс, лекции, адресные дистанционные консультации, тесты и викторины по пройденным теоретическим темам).

Обучение в таком формате рассчитано на предоставление обучающимся возможности освоения непосредственно по месту жительства обучающегося или его временного пребывания (нахождения) в условиях введения в образовательных организациях режима карантина, невозможности посещения занятий по причине погодных явлений или выезда обучающихся на различные мероприятия, прохождения длительного лечения.

В рамках онлайн занятий посредством платформ SberJazz, Сферум, Телемост от Яндекс и другие, педагог предоставляет теоретический материал по теме. Также у обучающихся есть возможность из дома подключаться и участвовать в соревнованиях. В офлайн режиме посредством социальных сетей и мессенджеров, обучающимся передается видео, презентационный материал с инструкцией выполнения заданий, мастер-классы и другое.

**Формы организации деятельности:** фронтальная, групповая, работа по подгруппам,

индивидуальная.

Режим занятий: два раза в неделю по 2 и 1 академических часа, перерыв между занятиями-10 минут, при наполняемости 10-15 обучающихся в группе.

### ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

	<i>Стартовый уровень</i>	<i>Базовый уровень</i>	<i>Углубленный уровень</i>
<b>Метапредметные</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- умение самостоятельно определять цели своего обучения в киберспортивной дисциплине;</li><li>- самостоятельное создание алгоритмов познавательной деятельности для решения задач творческого и поискового характера;</li><li>- поиск нужной информации по заданной теме в источниках различного типа;</li><li>- объективное оценивание своих учебных достижений;</li><li>- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха своей деятельности;</li><li>- формирование умения излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения;</li><li>- готовность слушать собеседника и вести диалог;</li><li>- не создавать конфликтов и находить выход из спорных ситуаций.</li></ul>		
<b>Личностные</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, учащихся к самообразованию;</li><li>- развитие самостоятельности, личной ответственности за свои поступки;</li><li>-мотивация детей к познанию, творчеству, труду;</li><li>-формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к педагогам и сверстникам;</li><li>-формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе разных видов деятельности.</li><li>- наличие терпения, усидчивости;</li><li>- наличие уверенности в себе;</li><li>- формирование целеустремлённости, инициативности;</li><li>- формирование дисциплинированности, решительности, смелости, выдержки и воли к победе.</li></ul>		
<b>Предметные</b>	Модульный принцип построения программы предполагает описание предметных результатов в каждом конкретном модуле.		

### КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ И НАВЫКОВ ПРИ ОСВОЕНИИ ПРОГРАММЫ

Систематически организуется деятельность, направленная на изучение уровня освоения образовательной программы. В течении года используются следующие методы диагностики: беседа, тестирование, опрос, индивидуальные задания, игровые и тренировочные практики,

наблюдение, одиночные и командные соревнования на муниципальном, окружном, областном и всероссийском уровнях.

Перечень конкурсных мероприятий, в которых могут принять участие обучающиеся по программе:

- Киберспортивная школьная лига;
- Всероссийский турнир по киберспорту для обучающихся общеобразовательных организаций;
- Всероссийский киберспортивный турнир «РДДТМ»;
- Областной киберспортивный турнир Федерации киберспорта Самарской области;
- Областной открытый киберспортивный турнир «IT-куб Тольятти»;
- Областной киберспортивном фестиваль по «Dota 2».

### **Формы контроля качества образовательного процесса:**

Диагностика усвоения содержания программы проводится педагогом в течение всего учебного года. Программой предусматриваются следующие виды контроля: входной, текущий, промежуточный, итоговый.

*Входной контроль* проводится в виде киберспортивной игры в начале изучения первого модуля, с целью выявить первоначальный уровень готовности детей к освоению программы.

*Текущий контроль* осуществляется на каждом занятии в течение всего обучения путем наблюдения за работой обучающихся, бесед, опросов, игровых и тренировочных практик, практических заданий, соревнований с целью закрепления теоретического материала по изучаемой теме и формирования практических умений.

*Промежуточный контроль* осуществляется по завершению изучения каждого модуля в форме интерактивного тестирования с использованием онлайн-сервиса «WorldWall» и зачета в виде индивидуального прохождения миссии в игре и командного соревнования и призван оценить качество усвоения материала по ключевым знаниям, с целью выявления уровня освоения обучающимися каждого модуля программы.

*Итоговый контроль* проводится в форме итогового турнира всероссийского уровня, с целью определения степени достижения результатов обучения, ориентации обучающихся на дальнейшее самостоятельное обучение и получение сведений для совершенствования программы объединения и методов обучения.

Результаты обучения анализируются на итоговом занятии. Педагог обобщает результаты всех видов контроля и определяет уровень результатов образовательной деятельности каждого обучающегося. Возможные уровни освоения ребенком образовательных результатов по программе: стартовый, базовый и углубленный.

На каждого обучающегося оформляется карта персонального рейтинга, куда будут занесены результаты всей игровой деятельности (*приложение 2*) и диагностическая карта на группу, где будут отражены результаты входного, промежуточного и итогового контроля всех обучающихся (*приложение 3*).

### **Система и критерии оценки**

<b>Теоретическая подготовка.</b>	Углубленный уровень	100-90%	Обучающийся имеет полный запас знаний. Информацию понимает, владеет всеми терминами, теорией.
----------------------------------	---------------------	---------	---



<b>(промежуточный контроль по итогу первого модуля)</b>			Умеет правильно и грамотно подобрать замену словам, выразить свою мысль.
	Базовый уровень	89-50%	Запас знаний близкий к содержанию образовательной программы. Неполное владение понятиями терминами, законами, теорией. Испытывает частичные затруднение в выражении мысли своими словами.
	Стартовый уровень	Менее 50%	Обучающийся владеет немногими конкретными знаниями, которые воспроизводит дословно и буквально без умения найти близкую замену словам. Плохо владеет знаниями и терминами.
<b>Практическая подготовки. Уровень индивидуальной игры</b>	Углубленный уровень	100-80%	-Обучающийся владеет творческим уровнем деятельности (самостоятелен, высокое исполнительское мастерство). -Дополнительные подсказки редки и незначительны. -В игре справляется с самым сложным уровнем.
	Базовый уровень	79-50%	-Навыки частично имеются. -Иногда нужна помощь. -Обучающийся проходит первый и второй уровни игры и испытывает трудности при прохождении самого сложного уровня.
	Стартовый уровень	Менее 50%	-В практической деятельности допускает серьезные ошибки. -Слабо владеет умениями и навыками. -Отсутствие системного понимания индивидуальной игры. -Обучающийся проходит первый уровень игры и испытывает трудности при прохождении второго уровня.

<b>Практическая подготовка. Уровень командной игры</b>	Углубленный уровень	100-80%	-Навыки освоены хорошо, многие отлично. -Хороший лидер или исполнитель. -Дополнительные подсказки редки и незначительны.
	Базовый уровень	79-50%	-Основные навыки освоены достаточно хорошо, но для успешной игры в команде требуется дополнительный контроль и подсказки.
	Стартовый уровень	Менее 50%	Не может играть в команде.

В конце первого модуля в ходе интерактивного тестирования педагог определяет у обучающихся теоретический уровень подготовки:

100%-90%, углубленный уровень;

89%-50%, базовый уровень;

Менее 50%, стартовый уровень.

В конце второго модуля в ходе индивидуального зачета педагог определяет практическую подготовку, а именно уровень индивидуальной игры у обучающихся.

100%-80%, углубленный уровень;

79%-50%, базовый уровень;

Менее 50%, стартовый уровень.

В конце третьего модуля в ходе командного соревнования педагог определяет уровень командной игры у обучающихся.

100%-80%, углубленный уровень;

79%-50%, базовый уровень;

Менее 50%, стартовый уровень.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Введение в Киберспорт. Подготовка к игровой деятельности.	25	9	16
2	Дисциплины компьютерного спорта.	51	20,5	30,5
3	Игровая практика в команде.	38	15	23
<b>ИТОГО</b>		114	44,5	69,5

### Модуль 1 «Введение в Киберспорт. Подготовка к игровой деятельности»

Данный модуль рассчитан на знакомство с оборудованием и программным обеспечением,

необходимым для обучения, тренировок и соревнований в Киберспорте. На занятиях обучающиеся учатся создавать аккаунты на киберспортивных платформах и сервисах. Через практическую работу осваивают приёмы безопасного поведения за компьютером и здоровьесберегающие упражнения для киберспортсменов.

По итогам изучения данного модуля, учитывая промежуточную диагностику, педагог определяет теоретический уровень усвоения содержания модуля каждым обучающимся.

**Цель модуля:** формирование навыков безопасного и эффективного использования компьютерной техники для организации тренировок и соревнований обучающихся.

<b>Задачи модуля</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-сформировать систему знаний о жанрах компьютерных игр, киберспортивных платформах и сервисах;</li> <li>-обучить здоровьесберегающим технологиям и упражнениям для работающих за компьютером;</li> <li>-сформировать опыт настройки ПК и подключение периферийного оборудования.</li> <li>-развить способность организовывать и контролировать свои учебные действия;</li> <li>-развить мотивацию к познанию и творчеству.</li> </ul>
<b>Прогнозируемые предметные результаты</b>	<p><i>Обучающийся должен знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-виды компьютерных игр.</li> <li>-перечень необходимого оборудования для работы с компьютером;</li> <li>– ассортимент современных игровых аксессуаров, их технические характеристики и особенности, способы и приёмы их детальной настройки;</li> <li>-виды киберспортивных платформ;</li> <li>-этапы создания и настройки аккаунтов киберспортсменов;</li> <li>-правила техники безопасности при работе с компьютером;</li> <li>-способы подключения и настройки оборудования ПК.</li> </ul> <p><i>Обучающийся должен уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-пользоваться браузером и антивирусными программами.</li> <li>-настраивать оборудование и выявлять технические неполадки в гарнитуре и девайсах.</li> <li>-выполнять упражнения по поддержанию и восстановлению здоровья киберспортсмена;</li> <li>-создавать и настраивать аккаунты киберспортсмена на онлайн платформах;</li> <li>-настраивать оборудование ПК для тренировок и соревнований.</li> </ul>
<b>Применяемые методы и технологии</b>	<p style="text-align: center;"><u><i>Технологии:</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-технология индивидуального обучения;</li> <li>-групповая;</li> <li>-игровые</li> <li>-здоровьесберегающие;</li> <li>-ИКТ-технологии;</li> </ul>

	<p>-технология проблемного обучения.</p> <p><u>Методы:</u></p> <p>-одновременная работа со всей группой и индивидуально;</p> <p>-словесный (беседа, лекция);</p> <p>-показ и демонстрация;</p> <p>-метод игры;</p> <p>-метод эмоционального стимулирования;</p> <p>-практический показ способов действий;</p> <p>-репродуктивный (воспроизведение и повторение способа деятельности по заданиям педагога);</p> <p>-частично-поисковый (развитие самостоятельности);</p>
<b>Формы контроля</b>	Интерактивное тестирование, опрос, педагогическое наблюдение, практические задания, беседа.

### УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Знакомство. Техника безопасности.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, беседа, фронтальный опрос, игровая практика
2	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.	2	1	1	Устный опрос <i>входной контроль:</i> игра, педагогическое наблюдение
3	Основы внутреннего устройства компьютера.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> беседа, педагогическое наблюдение

4	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники для компьютерного спорта. Техника правильной посадки.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> беседа, педагогическое наблюдение
5	Здоровьесберегающие техники и упражнения для киберспортсменов.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
6	Компьютерные вирусы. Антивирусные программы.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
7	История возникновения и развития киберспорта в России и в мире.	1	1	-	<i>Текущий контроль:</i> практическое задание, тестирование
8	Классификация компьютерных игр.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> Педагогическое наблюдение
9	Системные требования к аппаратуре.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> опрос, практическое задание
10	Игровые аксессуары.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> практическое задание, опрос

11	Установка специального программного обеспечения для игровой деятельности.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
12	Информационные киберспортивные ресурсы: Hltv.org, Eslgaming.com, CyberSport.ru	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
13	Обзор возможностей игровых платформ в сети Интернет.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
14	Знакомство с киберспортивной платформой «ESEA».	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
15	Знакомство с киберспортивной платформой «FACEIT».	1	-	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
16	Знакомство с киберспортивной платформой «Steam»	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
17	Итоговое занятие.	1	-	1	<i>Промежуточный контроль:</i> интерактивное



### **Тема 7. История возникновения и развития киберспорта в России и в мире.**

Теория: Первые турниры по видеоиграм; Первые киберспортивные игры и турниры; Популяризация компьютерного спорта; Развитие киберспорта на рубеже веков; Первые масштабные киберспортивные турниры; Профессиональный киберспорт в начале XXI века; Киберспорт в наши дни.

### **Тема 8. Классификация компьютерных игр.**

Теория: Изучения жанров игр, а также их классификация по различным параметрам.

Практика: Запуск и знакомство с играми разных жанров.

### **Тема 9. Системные требования к аппаратуре.**

Теория: Изучение необходимых требований для оптимальной работы компьютера. Компьютерные программы, предназначенные для голосового общения в сети Интернет. Принципы работы, настройка и особенности использования на примере программы Discord.

Практика: Установка настроек аппаратуры. Сопоставление системных требований различных игр, а также анализ игрового компьютера по критериям. Установка графических и звуковых настроек.

### **Тема 10. Игровые аксессуары.**

Теория: Ассортимент современных игровых аксессуаров. Технические характеристики и особенности. Способы и приемы их настройки. VR-устройства Рекомендации по использованию.

Практика: Сравнение характеристик игровых аксессуаров для компьютера, используемых для различных целей и задач. Настройка и калибровка аксессуаров на своем игровом месте.

### **Тема 11. Установка специального программного обеспечения для игровой деятельности.**

Теория: Знакомство с ведущими игровыми платформами и программами, нацеленными на улучшение качества игр.

Практика: Установка программы «NVIDIA GeForce Game Ready» и его настройка. Установка игр онлайн-сервиса «Steam». Установка необходимых драйверов для оптимальной работы компьютера.

### **Тема 12. Информационные киберспортивные ресурсы: Hltv.org, Eslgaming.com, CyberSport.ru**

Практика: Изучение сайтов, ознакомление с актуальной информацией о киберспорте, с интервью, статистикой, расписанием турниров. Просмотр записей профессиональных игр.

### **Тема 13. Обзор возможностей игровых платформ в сети Интернет.**

Теория: Знакомство с понятием «Игровая платформа». Изучение предназначения игровых платформ в сети интернет. Правила регистрации команд на киберспортивных платформах для участия в турнирах и конкурсах.

Практика: Регистрация на различных игровых платформах, а также их непосредственное использование. Платформы: Origin, Epic Game Store, Blizzard, Esportal



#### Тема 14. Знакомство с киберспортивной платформой «ESEA».

Практика: Создание и настройка аккаунта «ESEA» для подключения к киберспортивной платформе. Индивидуальная настройка аккаунтов игроков.

#### Тема 15. Знакомство с киберспортивной платформой «FACEIT».

Практика: Создание и настройка аккаунта «FACEIT» для подключения к киберспортивной платформе. Индивидуальная настройка аккаунтов игроков.

#### Тема 16. Знакомство с киберспортивной платформой «Steam».

Практика: Создание и настройка аккаунта «Steam» для подключения к киберспортивной платформе. Индивидуальная настройка аккаунтов игроков.

#### Тема 17. Итоговое занятие.

Практика: Тестирование по итогам изучения модуля.

### Модуль 2. «Дисциплины компьютерного спорта»

Данный модуль рассчитан на знакомство с дисциплинами киберспорта, а также с правилами соревнований и предполагает участие обучающихся в них.

Особенность модуля заключается в том, что уровень освоения программы обучающимся может меняться. В рамках изучения первых двух дисциплин каждый ребенок проходит игру на своем уровне. Если педагог видит, что обучающиеся стартового и базового уровней подготовки справляются со своими уровнями игры и имеют большой процент побед, то на следующем практическом занятии может предложить им пройти уровень выше. Если обучающиеся углубленного уровня подготовки справляются с самым сложным уровнем, то педагог индивидуально подготавливает их к онлайн-соревнованиям Всероссийского уровня, а также предлагает им выступить в роли комментатора прямой трансляции в рамках внутришкольного чемпионата. По итогу изучения второго модуля педагогом определяется уровень усвоения программы каждым обучающимся на данном этапе.

**Цель модуля:** формирование знаний, умений и навыков по дисциплинам киберспорта через приобретение опыта участия в соревнованиях обучающимися.

<b>Задачи модуля</b>	-сформировать систему знаний об официальных дисциплинах компьютерного спорта; -обучить правилам компьютерного спорта для каждой из действующих дисциплин; -обучить основам ведущих игр-представителей официальных дисциплин компьютерного спорта; -сформировать опыт игровой практики и участия в соревнованиях; -развить способность организовывать и контролировать свои учебные действия; -развить мотивацию к познанию и творчеству.		
	<i>Стартовый уровень</i>	<i>Базовый уровень</i>	<i>Углубленный уровень</i>
	Сформировать	Сформировать	Сформировать

	практические навыки в игровых дисциплинах на простом уровне.	практические навыки в игровых дисциплинах на среднем уровне.	практические навыки в игровых дисциплинах на сложном уровне.
<b>Прогнозируемые предметные результаты</b>	<p><i>Обучающийся должен знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-дисциплины компьютерного спорта;</li> <li>-механику и геймплей игр-представителей дисциплин;</li> <li>-критерии, определяющие уровень игрока в каждой из дисциплин компьютерного спорта.</li> <li>- правила проведения и принципы киберспортивных соревнований различных уровней;</li> <li>- правила регистрации на соревнования;</li> <li>- понятие «сценарий соревновательного боя», базовые характеристики киберспортсмена в игре;</li> <li>-тайные и «особые» места размещения персонажа на игровых картах;</li> <li>- уровни и этапы игры;</li> </ul> <p><i>Обучающийся должен уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- применять полученные навыки индивидуальной игры в киберспортивном турнире;</li> <li>-применять полученные навыки командной игры в киберспортивном турнире;</li> <li>- зарегистрировать команду на соревнованиях;</li> <li>- отрабатывать базовые характеристики киберспортсмена в игре на тренировочных картах - площадках;</li> <li>- разбивать соревновательный раунд на этапы и элементы;</li> <li>-правильно распределять ресурсы во время игры в каждой из дисциплин компьютерного спорта;</li> <li>-грамотно анализировать ситуацию во время игры с учётом как собственных, так и командных возможностей;</li> <li>-быстро составлять стратегии в условиях адаптации к игровым ситуациям;</li> <li>-грамотно и продуктивно общаться в команде.</li> </ul>		
	<i>Стартовый уровень</i>	<i>Базовый уровень</i>	<i>Углубленный уровень</i>
	Сформированы практические навыки в игровых дисциплинах на простом уровне.	Сформированы практические навыки в игровых дисциплинах на среднем уровне.	Сформированы практические навыки в игровых дисциплинах на сложном уровне.
<b>Применяемые методы и технологии</b>	<p><u>Технологии:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-технология индивидуального обучения;</li> <li>-групповая;</li> </ul>		

	<p>-игровые -здоровьесберегающие; -ИКТ-технологии; -технология проблемного обучения.</p> <p style="text-align: center;"><u>Методы:</u></p> <p>-одновременная работа со всей группой и индивидуально; -словесный (беседа, лекция); -показ и демонстрация; -метод игры; -метод эмоционального стимулирования; -практический показ способов действий; -репродуктивный (воспроизведение и повторение способа деятельности по заданиям педагога); -частично-поисковый (развитие самостоятельности); -совместный поиск истины; -анализ индивидуальной и групповой игровой деятельности.</p>
<b>Формы контроля</b>	Опрос, педагогическое наблюдение, практические задания, беседа, тренировочные и игровые практики, соревнования.

### УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Наименование тем		Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Киберспортивные дисциплины и основные игры-представители. Действующие чемпионаты по различным дисциплинам.	2	2	-	<i>Текущий контроль:</i> беседа, педагогическое наблюдение, опрос
2	Психологическая подготовка к игровым ситуациям. Выработка игрового характера.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> беседа, педагогическое наблюдение, практическое задание
3	Развитие личностных качеств	2	1	1	<i>Текущий</i>

	киберспортсмена.				<i>контроль:</i> беседа, педагогическое наблюдение, практическое задание
4	Дисциплина «Соревновательные головоломки»: общая характеристика.	1	1	-	<i>Текущий контроль:</i> беседа, опрос
5	Особенности игры «Hearthstone».	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика
6	Игровая практика по дисциплине «Соревновательная головоломка» в формате «1 с компьютером».	1	-	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
7	Внутригрупповой чемпионат по дисциплине «Соревновательная головоломка» в режиме «1 на 1». Подготовка к внутришкольному чемпионату.	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, соревнование
8	Проведение внутришкольного чемпионата в режиме «1 на 1».	1	-	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, соревнование
9	Особенности игры «Clash Royal».	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика
10	Игровая практика по дисциплине «Соревновательная головоломка» в режиме	1	-	1	<i>Текущий контроль:</i>

	«1 на 1».				педагогическое наблюдение, соревнование
11	Дисциплина «Стратегия в реальном времени»: общая характеристика.	2	2	-	<i>Текущий контроль:</i> беседа, опрос
12	Особенности игры «League of legends».	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика
13	Тренировочный практикум по дисциплине «Стратегия в реальном времени» в режиме «5 на 5».	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
14	Дисциплина «Технический симулятор»:общая характеристика. Виды технических симуляторов.	1	1	-	<i>Текущий контроль:</i> беседа, опрос
15	Особенности киберспортивных игр дисциплины «Технический симулятор».	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика
16	Роли игроков в киберспортивных играх дисциплины «Технический симулятор».	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> беседа, педагогическое наблюдение, практическое задание
17	Игровая практика по дисциплине «Технический симулятор».	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i>

					педагогическое наблюдение, игровая практика
18	Дисциплина «Спортивный симулятор»: общая характеристика.	1	1	-	<i>Текущий контроль:</i> беседа, Опрос
19	Особенности игры «FIFA».	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика
20	Тренировочный практикум по дисциплине «Спортивный симулятор». Подготовка к внутришкольному чемпионату.	1	-	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
21	Внутришкольный чемпионат в режиме «1 на 1»	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, соревнование
22	Киберспортивная дисциплина «Шутер»: общая характеристика.	1	1	-	<i>Текущий контроль:</i> беседа, опрос
23	«Counter-Strike» как одна из самых распространенных сетевых игр. Особенности игры.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика

24	Тренировочный практикум по дисциплине «Шутер». Тренировка с ботами.	1	-	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
25	Внутригрупповое соревнование по дисциплине «Counter-Strike».	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, соревнование
26	Киберспортивная дисциплина «Боевая арена»: общая характеристика.	1	1	-	<i>Текущий контроль:</i> беседа, опрос
27	Особенности игры «Dota 2».	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика
28	Техническая подготовка. История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика. Основы игрового процесса.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> беседа, педагогическое наблюдение, игровая практика
29	Изучение героев и умений.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика
30	Тактическая подготовка.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая

					практика
31	Роли игроков в команде по киберспортивной дисциплине «Боевая арена», их сходство и различие.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание, игровая практика
32	Отборочные игры среди обучающихся.	1	-	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, соревнование
33	Внутригрупповой чемпионат между командами «5 на 5» по киберспортивной дисциплине «Боевая арена».	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, соревнование
34	Итоговое занятие. Прохождение миссии в игре.	1	-	1	<i>Промежуточный контроль:</i> зачет
<b>ИТОГО</b>		51	20,5	30,5	

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ МОДУЛЯ

**Тема 1. Киберспортивные дисциплины и основные игры-представители. Действующие чемпионаты по различным дисциплинам.**

Теория: Обзор и особенности дисциплин компьютерного спорта. Обзор и анализ турниров по Киберспорту. Чемпионат, Кубок, Первенство.

**Тема 2. Психологическая подготовка к игровым ситуациям. Выработка игрового характера.**

Теория: Ситуации победы и поражения. Стресс во время соревнований. Понятие «темперамент» и «характер». Виды темперамента.

Практика: Отработка упражнений для нормализации стрессовых ситуаций.



Квиз - игра «Почему мы разные».

### **Тема 3. Развитие личностных качеств киберспортсмена.**

Теория: Аналитика поведения киберспортсменов на основе демозаписей соревнований.

Практика: Тимбилдинг. Тренинги на сплочение.

### **Тема 4. Дисциплина «Соревновательные головоломки»: общая характеристика.**

Теория: Знакомство с дисциплиной «Соревновательные головоломки». Игры - представители дисциплины.

### **Тема 5. Особенности игры «Hearthstone».**

Теория: Знакомство с игрой «Hearthstone»: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации.

Практика: Регистрация на официальном сайте разработчика. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Изучение карт, терминологии, механик и особенностей игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча.

### **Тема 6. Игровая практика по дисциплине «Соревновательная головоломка» в формате «1 с компьютером».**

Практика: Внутригрупповое индивидуальное соревнование обучающихся с искусственным интеллектом в игре «Hearthstone» по уровням.

-прохождение этапов игры на 1 уровне (стартовый)

-прохождение этапов игры на 2 уровне (базовый)

-прохождение этапов игры на 3 уровне (углубленный)

### **Тема 7. Внутригрупповой чемпионат по дисциплине «Соревновательная головоломка» в режиме «1 на 1». Подготовка к внутришкольному чемпионату.**

Практика: Внутригрупповое индивидуальное соревнование между обучающимися одного уровня подготовки в игре «Hearthstone».

### **Тема 8. Проведение внутришкольного чемпионата в режиме «1 на 1».**

Практика: Проведение внутреннего турнира ГБОУ СОШ «Центр образования» пос. Варламово в киберспортивной дисциплине «Соревновательная головоломка» между обучающимися одного уровня подготовки. Награждение победителей.

### **Тема 9. Особенности игры «Clash Royal».**

Теория: Знакомство с игрой «Clash Royal»: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации.

Практика: Регистрация на официальном сайте разработчика. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение карт, терминологии, механик и особенностей игры.

**Тема 10. Игровая практика по дисциплине «Соревновательная головоломка» в режиме «1 на 1».**

Практика: Внутригрупповое индивидуальное соревнование между обучающимися одного уровня подготовки в игре «Clash Royal».

**Тема 11. Дисциплина «Стратегия в реальном времени»: общая характеристика.**

Теория: Знакомство с дисциплиной «Стратегия в реальном времени». Игры-представители дисциплины «Стратегия в реальном времени».

**Тема 12. Особенности игры «League of legends».**

Теория: Знакомство с игрой «League of legends»: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации.

Практика: Регистрация на официальном сайте разработчика. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение терминологии игры и её механик.

**Тема 13. Тренировочный практикум по дисциплине «Стратегия в реальном времени» в режиме «5 на 5».**

Практика: Внутригрупповое командное соревнование в игре «League of legends». В состав команды входят обучающиеся всех трёх уровней подготовки.

**Тема 14. Дисциплина «Технический симулятор»:общая характеристика. Виды технических симуляторов.**

Теория: Знакомство с дисциплиной «Технический симулятор». Автомобильные симуляторы, симуляторы танковых сражений, симуляторы полётов на дронах, мотосимуляторы, авиасимуляторы. Игры-представители в каждом из видов.

**Тема 15. Особенности киберспортивных игр дисциплины «Технический симулятор».**

Теория: Знакомство с играми (на выбор). Изучение информации на официальном сайте игр, просмотр презентации.

Практика: Регистрация на официальном сайте разработчика. Установка игр и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игр. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение разновидностей виртуальной военной техники и её особенностей.

**Тема 16. Роли игроков в киберспортивных играх дисциплины «Технический симулятор».**

Теория: Определение понятия роли. Виды игровых ролей. Сходство ролей в различных играх дисциплины «Технический симулятор».

Практика: Выбор игры обучающимися для участия в соревнованиях по дисциплине «Технический симулятор». Создание индивидуальной разминки и системы тренировок для обучающихся. Составление тактического плана и распределение ролей и обязанностей игроков перед игрой. Смена ролей во время игрового процесса и адаптация к игровой ситуации.

### **Тема 17. Игровая практика по дисциплине «Технический симулятор».**

Практика: Внутригрупповое индивидуальное соревнование в дисциплине «Технический симулятор». Игровая практика между обучающимися одного уровня подготовки.

### **Тема 18. Дисциплина «Спортивный симулятор»: общая характеристика.**

Теория: Знакомство с дисциплиной «Спортивный симулятор». Игры- представители дисциплины. Позиция дисциплины «Интерактивный футбол» и её отличие от дисциплины «Спортивный симулятор».

### **Тема 19. Особенности игры «FIFA».**

Теория: Знакомство с игрой: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации. Краткий анализ серий футбольных симуляторов, их особенности и различия.

Практика: Регистрация на официальном сайте разработчика игры. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение терминологии игры и её механик.

### **Тема 20. Тренировочный практикум по дисциплине «Спортивный симулятор». Подготовка к внутришкольному чемпионату.**

Практика: Игра в двух игровых форматах:

- «1 против компьютера» (выбор уровня). Обучающиеся со стартовым уровнем подготовки проходят 1 уровень игры, с базовым уровнем подготовки - 2 уровень игры, с углубленным уровнем подготовки - 3 уровень игры.

-«1 на 1». Внутригрупповая практика между обучающимися одного уровня подготовки.

### **Тема 21. Внутришкольный чемпионат в режиме «1 на 1».**

Практика: Проведение внутреннего турнира ГБОУ СОШ «Центр образования» пос. Варламово в киберспортивной дисциплине «Спортивный симулятор» между обучающимися одного уровня подготовки. Награждение победителей.

### **Тема 22. Киберспортивная дисциплина «Шутер»: общая характеристика.**

Теория: Знакомство с дисциплиной «Шутер». Игры -представители дисциплины.

### **Тема 23. «Counter-Strike» как одна из самых распространенных сетевых игр. Особенности игры.**

Теория: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации.

Практика: Регистрация на официальном сайте разработчика игры. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры: игровая механика, карты, персонажи, оружие, режимы игры и т.д. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча.

### **Тема 24. Тренировочный практикум по дисциплине «Шутер». Тренировка с ботами.**

Практика: Как запустить игру с ботами. Выбор карты для игры с ботами. Выбор количества ботов. Настройка уровня сложности: обучающиеся со стартовым уровнем

подготовки выбирают первый уровень игры, с базовым уровнем подготовки-2 уровень игры, с углубленным уровнем подготовки-3 уровень игры. Начало игры и управление ботами.

### **Тема 25. Внутригрупповое соревнование по дисциплине «Counter-Strike».**

Практика: Игра с ботами в выбранной карте. Обучающиеся со стартовым уровнем подготовки выбирают первый уровень игры, с базовым уровнем подготовки-2 уровень игры, с углубленным уровнем подготовки-3 уровень игры.

### **Тема 26. Киберспортивная дисциплина «Боевая арена»: общая характеристика.**

Теория: Знакомство с дисциплиной «Боевая арена». Игры -представители дисциплины.

### **Тема 27. Особенности игры «Dota 2».**

Теория: Изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации.

Практика: Регистрация на официальном сайте разработчика игры Dota 2. Установка игры и официального клиента игры.

### **Тема 28. Техническая подготовка. История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика. Основы игрового процесса.**

Теория: Изучение главного и второстепенного меню игры. Здания, руны, рошан, роли в игре, первое знакомство с героями, стадии игры, игровые термины, внутри игровая экономика, предметы. Основные навыки при игре в «Dota2».

Практика: Настройки клиента для комфортной игры, настройки управления, первый запуск игры, игра с ботами.

### **Тема 29. Изучение героев и умений.**

Теория: Основные характеристики героев. Герои с характеристикой - Сила. Герои с характеристикой - Ловкость. Герои с характеристикой - Интеллект. Разбор героев: способности, таланты и множество других особенностей.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика в команде. В состав команды входят обучающиеся всех трёх уровней подготовки.

### **Тема 30. Тактическая подготовка.**

Теория: Стратегии принцип их работы. Подбор героев и стиля для командных игр. «Фаст-пуш», «Лейт-гейм», «Сплит-пуш».

Практика: Работа за компьютером, игровая практика в команде. В состав команды входят обучающиеся всех трёх уровней подготовки.

### **Тема 31. Роли игроков в команде по киберспортивной дисциплине «Боевая арена», их сходство и различие.**

Теория: Определение понятия роли в дисциплине «Боевая арена». Виды игровых ролей. Распределение игровых ролей между обучающимися.

Практика: Составление тактического плана и распределение ролей и обязанностей игроков перед игрой. Смена ролей во время игрового процесса и адаптация к игровой ситуации. Командное общение с соблюдением правил культуры и этики. Анализ матчей и игр

профессиональных игроков. Анализ матчей учеников с целью выявления ошибок и дальнейшего их исправления. Изучения механик и особенностей игры на практике.

### **Тема 32. Отборочные игры среди обучающихся.**

Практика: Создание лобби для игры между обучающимися. В состав команды входят обучающиеся всех трёх уровней подготовки.

### **Тема 33. Внутригрупповой чемпионат между командами «5 на 5» по киберспортивной дисциплине «Боевая арена».**

Практика: Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов. В состав команды входят обучающиеся всех трёх уровней подготовки.

### **Тема 34. Итоговое занятие. Прохождение миссии в игре.**

Практика: Создание индивидуальной разминки. Выбор уровня игры в соответствии с уровнем подготовки обучающихся. Обучающиеся со стартовым уровнем подготовки выбирают первый уровень игры, с базовым уровнем подготовки-2 уровень игры, с углубленным уровнем подготовки-3 уровень игры. Индивидуальное выполнение всех заданий итоговой миссии в выбранной компьютерной игре. Рейтинг индивидуальных результатов.

## **Модуль 3. «Игровая практика в команде»**

Данный модуль построен таким образом, что в начале его изучения педагог делит обучающихся на команды для дальнейшей подготовки и участия в соревнованиях в выбранной дисциплине на протяжении всего модуля. В состав команды входят обучающиеся трех уровней подготовки, где обучающиеся с углубленным уровнем становятся наставниками для членов своей команды.

**Цель модуля:** закрепление умений командного взаимодействия и навыков спортивной игры.

<b>Задачи модуля</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-сформировать умения составлять и использовать различные методики игрового взаимодействия для решения поставленных задач в команде;</li><li>-сформировать систему знаний о видах соревнований и правилах их проведения в выбранной дисциплине;</li><li>-обучить принципам, действующим при проведении соревнований по киберспорту различного уровня;</li><li>-сформировать умения разрабатывать стратегию командной игры и составлять тактический план;</li><li>-способствовать развитию базовых характеристик киберспортсмена в игре;</li><li>-определить роль в игре в выбранной дисциплине для каждого члена команды;</li><li>-сформировать навыки командной игровой практики и участия в соревнованиях;</li><li>-развить способность организовывать и контролировать свои учебные действия;</li></ul>
----------------------	---

	-развить мотивацию к познанию и творчеству.		
	<i>Стартовый уровень</i>	<i>Базовый уровень</i>	<i>Углубленный уровень</i>
	Сформировать навыки игровой практики в разноуровневых командах.		
<b>Прогнозируемые предметные результаты</b>	<p><i>Обучающийся должен знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-виды киберспортивных соревнований;</li> <li>-правила проведения и принципы киберспортивных соревнований;</li> <li>-структуру составления методики тренировок;</li> <li>-игровые роли в команде и их функции;</li> <li>-этапы и уровни игры в выбранной дисциплине</li> <li>-правила регистрации на соревнования;</li> <li>-понятие «сценарий соревновательного боя»,</li> <li>-базовые характеристики киберспортсмена в игре.</li> </ul> <p><i>Обучающийся должен уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-выстраивать алгоритмы действий при соревновании по ролям;</li> <li>-регистрироваться на платформе для участия команды в соревнованиях;</li> <li>-разбивать соревновательный раунд на этапы и элементы;</li> <li>-создавать сценарии хода соревновательного боя;</li> <li>-принимать правильные решения, учитывая возможности и ресурсы команды;</li> <li>-анализировать игры с командой;</li> <li>-взаимодействовать в команде в условиях игровых ситуаций;</li> <li>-тактически распределять ресурсы команды;</li> <li>-правильно и быстро принять решения с учётом внешних факторов игры.</li> </ul>		
	<i>Стартовый уровень</i>	<i>Базовый уровень</i>	<i>Углубленный уровень</i>

	Сформированы навыки игровой практики в команде на стартовом уровне.	Сформированы навыки игровой практики в команде на базовом уровне.	Сформированы навыки игровой практики в команде на углубленном уровне.
<b>Применяемые методы и технологии</b>	<p style="text-align: center;"><u>Технологии:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-технология индивидуального обучения;</li> <li>-групповая;</li> <li>-игровые</li> <li>-здоровьесберегающие;</li> <li>-ИКТ-технологии;</li> <li>-технология проблемного обучения.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Методы:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-одновременная работа со всей группой и индивидуально;</li> <li>-словесный (беседа, лекция);</li> <li>-показ и демонстрация;</li> <li>-метод игры;</li> <li>-метод эмоционального стимулирования;</li> <li>-практический показ способов действий;</li> <li>-репродуктивный (воспроизведение и повторение способа деятельности по заданиям педагога);</li> <li>-частично-поисковый (развитие самостоятельности);</li> <li>-совместный поиск истины;</li> <li>-анализ индивидуальной и групповой игровой деятельности.</li> <li>-метод наставничества.</li> </ul>		
<b>Формы контроля</b>	Опрос, педагогическое наблюдение, практические задания, беседа, тренировочные и игровые практики, итоговое соревнование.		

### УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Наименование тем		Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> беседа педагогическое наблюдение, фронтальный опрос

2	Игры на командообразование.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика
3	Детальное рассмотрение правил выбранной киберспортивной дисциплины.	2	2	-	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, опрос
4	Обзор соревнований по выбранной киберспортивной дисциплине.	1	1	-	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение
5	Просмотр и обсуждение профессионального чемпионата в выбранной дисциплине.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
6	Просмотр и разбор матчей обучающихся.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
7	Отработка навыков, сыгранность команды.	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
8	Основы командного взаимодействия в компьютерном спорте: психологический аспект.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание



9	Распределение ролей в команде.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
10	Отработка основных индивидуальных навыков в выбранной дисциплине. Выполнение тестов, решение задач.	1	-	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
11	Отработка командного взаимодействия, отработка игровых навыков в выбранной дисциплине.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика
12	Презентация киберспортивной команды.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
13	Стратегия в командной игре по киберспортивной дисциплине.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
14	Тактика в командной игре по киберспортивной дисциплине.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
15	Изменение стратегии команды в зависимости от стратегии противника.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i>

					педагогическое наблюдение, практическое задание
16	Экономика команды в игре.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
17	Особенности подхода команды к тренировкам.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
18	Командная подготовка к соревнованиям различного уровня.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
19	Практика командной игры	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика
20	Подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика
21	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.	2	-	2	<i>Промежуточный контроль:</i> педагогическое наблюдение,

					соревнование
22	Игровая практика команды.	1	-	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
23	Подготовка команды к всероссийскому онлайн чемпионату.	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
24	Итоговое занятие. Участие команд во всероссийском онлайн чемпионате на выбранной платформе.	1	1	-	<i>Итоговый контроль</i> педагогическое наблюдение, соревнование
25	Подведение итогов модуля.	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> беседа педагогическое наблюдение
<b>ИТОГО</b>		<b>38</b>	<b>15</b>	<b>23</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ МОДУЛЯ

### **Тема 1. Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины.**

Теория: Обучающиеся определяют дисциплину, которой они будут заниматься до конца учебного года. Возможно изменение составов групп в соответствии с выбранными учащимися дисциплинами и их психологическими особенностями.

Практика: Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей обучающихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины.

### **Тема 2. Игры на командообразование.**

Теория: Об играх с изменяющимися условиями, для развития объема внимания и скорости принятия решений.

Практика: Командные игры на открытом воздухе. Игры с изменяющимися условиями.

### **Тема 3. Детальное рассмотрение правил выбранной киберспортивной дисциплины.**

Теория: Правила киберспортивной дисциплины. Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине.

### **Тема 4. Обзор соревнований по выбранной киберспортивной дисциплине.**

Теория: Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине, изучение игроками ролей союзников в команде. Изучение возможных игровых ролей с учетом обновления игры.

### **Тема 5. Просмотр и обсуждение профессионального чемпионата в выбранной дисциплине.**

Теория: Просмотр игрового матча профессиональной команды в рамках соревнований по избранной дисциплине.

Практика: Анализ матча профессиональной команды. Анализ игровых моментов, влияющих на ситуацию в игре.

### **Тема 6. Просмотр и разбор матчей обучающихся.**

Теория: Просмотр матча обучающихся.

Практика: Анализ матча обучающихся.

### **Тема 7. Отработка навыков, сыгранность команды.**

Практика: Разбитие на команды. В каждую команду будут входить обучающиеся с тремя уровнями подготовки. Тренировочный мини-турнир между сформированными командами.

### **Тема 8. Основы командного взаимодействия в компьютерном спорте: психологический аспект.**

Теория: Лекция на тему «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 9. Распределение ролей в команде.**

Теория: Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах. Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине. Определение ролей в команде. Распределение зон ответственности на различных этапах игры.

Практика: Индивидуальные тренировки с обучающимися по их ролям на каждом уровне игры.

### **Тема 10. Отработка основных индивидуальных навыков в выбранной дисциплине. Выполнение тестов, решение задач.**

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. Отработка командного взаимодействия, отработка игровых навыков в выбранной дисциплине.**

Теория: Лекция на тему «Важность командного взаимодействия для регулярных побед». Задачи командира. Приёмы взаимодействия игроков в команде. Использование информации от членов команды.

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 12. Презентация киберспортивной команды.**

Теория: Правила подачи заявок на соревнования по киберспорту. Имидж и бренд команды.

Практика: Подготовка презентации киберспортивной команды. Презентация киберспортивной команды.

**Тема 13. Стратегия в командной игре по киберспортивной дисциплине.**

Теория: Обзор и изучение стратегий в командной игре.

Практика: Применение изученных стратегий в игровом командном матче.

**Тема 14. Тактика в командной игре по киберспортивной дисциплине.**

Теория: Обзор и изучение тактик в командной игре.

Практика: Применение изученных тактик в игровом командном матче.

**Тема 15. Изменение стратегии команды в зависимости от стратегии противника.**

Теория: Анализ составленных стратегий и разбор возможных игровых ситуаций, влияющих на результат матча.

Практика: Изменение собственного плана на игру и стратегии, с учётом возможных игровых ситуаций и игры соперника.

**Тема 16. Экономика команды в игре.**

Теория: Распределение игровых средств по ролям.

Практика: Разработка и тренировка сценариев распределения игровых средств в команде на различных этапах игр.

**Тема 17. Особенности подхода команды к тренировкам.**

Теория: Анализ командных тренировок профессиональных команд.

Практика: Применение тактических приемов и упражнений профессиональных команд, в системе тренировок собственной команды.

**Тема 18. Командная подготовка к соревнованиям различного уровня.**

Теория: Соревновательные этапы. Тренировочные карты для командных тренировок.

Практика: Тренировки на выделенных серверах. Ролевые тренировки.

**Тема 19. Практика командной игры.**

Практика: Отработка командных стратегий и тактических приемов. Подготовка стратегий под конкретных противников. Командная игровая практика.

**Тема 20. Подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.**

Теория: Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату, изучение предполагаемых противников по чемпионату.

Практика: Работа за компьютером, командная игровая практика.

**Тема 21. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.**

Практика: Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов.

**Тема 22. Игровая практика команды.**

Практика: Тренировка игры в команде. Отработка ролей в команде.

**Тема 23. Подготовка команды к всероссийскому онлайн чемпионату.**

Практика: Командные тренировки с обучающимися в соответствии с их ролями. Выбор платформы.

**Тема 24. Итоговое занятие. Участие команд во всероссийском онлайн чемпионате на выбранной платформе.**

Практика: Командное соревнование в режиме «онлайн». Рейтинг команд. Награждение победителей.

**Тема 25. Подведение итогов модуля.**

Теория: Анализ деятельности за год.

## РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

### Методическое обеспечение

Принципы	Методические материалы для педагога	Дидактические материалы для обучающихся	Педагогические технологии
<p><i>-Принцип сотрудничества</i> Предполагает субъект-субъектное взаимодействие педагога и детей, их равноправную, активную совместную деятельность в процессе образования, где они выступают субъектами командной работы, где результат зависит от каждого индивидуально.</p> <p><i>-Принцип продуктивности</i> деятельности состоит в обязательности получения продукта самостоятельной деятельности, что является одним из важных условий дополнительного образования. Продуктом деятельности в интеллектуальном спорте являются индивидуальный рейтинг в игре, как индивидуальные, так и групповые спортивные достижения и т.п.</p> <p><i>-Принцип единства</i> группового и индивидуального обучения. Этот принцип обусловлен тем, что индивид становится личностью/спортсменом, благодаря, с одной стороны, его общению и взаимодействию с другими игроками, а с другой</p>	<p>-Справочные материалы по терминологии курса; -технологические карты практических работ по темам программы; -комплексы оздоровительно-профилактических упражнений; -инструкции по охране труда и технике безопасности; -положения, приказы, информационные письма о проведении мероприятий различного уровня по профилю объединения; -карточки персональных рейтингов обучающихся; -диагностические карты обучающихся; -разработки тренингов и упражнений на выработку игрового характера; - банк интерактивных игр и упражнений на знакомство, на</p>	<p>-медиапрезентации по темам занятий; -интерактивные тесты; -разработанные рекомендации, памятки, советы; -папка с разработками теоретических материалов по темам программы; - вспомогательная литература.</p>	<p><u>Технология индивидуального обучения.</u> Педагог осуществляет индивидуальный подход к обучающимся в процессе тестирования, тренировочных игровых практикумах, а также в процессе выполнения практических заданий. Данный подход является приоритетным в обучении.</p> <p><u>Групповая технология.</u> Является одной из ведущих форм познавательной деятельности, применяемая в данной программе, поскольку данный вид спорта относится в большей мере к командным. Обучающиеся делятся на команды по 5 человек и сообща отрабатывают командные навыки и командные роли.</p> <p><u>Игровая технология.</u> Это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр,</p>

<p>— в стремлении к личному результату. В рамках программы обучающиеся образуют команды, распределяют роли в команде в зависимости от сильных сторон и в этих ролях готовятся к командным турнирам.</p>	<p>выявление лидеров, на взаимодействие.</p>	<p>которая стимулирует познавательную активность учащихся, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт учащихся. Также отметим, что программа предусматривает достаточно большое количество игровых практик по киберспортивным дисциплинам.</p> <p><i>Здоровьесберегающая технология.</i> Это совокупность приемов, методов организации учебно-воспитательного процесса, не наносящего вреда здоровью обучающихся;</p> <p><i>ИКТ-технология.</i> Данная технология применяется с целью сбора, обработки, хранения, распространения, отображения и последующего использования информации в интересах пользователей;</p> <p><i>Технология проблемного обучения.</i> Это организация занятий, которая предполагает создание под руководством педагога проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность учащихся, в результате чего и происходит творческое овладение знаниями, навыками,</p>
---	--	--



			умениями и развитие мыслительных способностей
--	--	--	---

Каждый модуль включает в себя темы, состоящие только из лекции или беседы с постановкой проблемных вопросов. Часть тем изучается на практике (игровая практика с последующим обсуждением), а часть - на теории и практики в равных соотношениях времени 1:1.

Теоретические занятия начинаются с разминки, которая проводится в виде игровых занятий с детьми на развитие внимательности, наблюдательности, долговременной памяти.

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

Практика на занятиях состоит из:

- настройки программного и аппаратного обеспечения на своем игровом месте;
- совместной разработки регламента проведения внутригруппового и внутришкольного чемпионатов и участия в них;
- тренингов и упражнений на выработку игрового характера;
- просмотра матчей профессиональных команд, с последующим обсуждением использованной стратегии и возможностями ее адаптации для себя;
- практики в киберспортивных дисциплинах, с предварительным обсуждением стратегии и последующим обсуждением удачных и провальных моментов, путей их исправления (возможно корректировкой стратегии или даже отказом от нее);
- участия в соревнованиях разного уровня.

### **Информационное обеспечение**

В процессе обучения используется следующее программное обеспечение:

- обозреватель Google Chrome и другие интернет-браузеры;
- онлайн-платформы: Steam, FACEIT, ESEA;
- онлайн-ресурсы: Hltv.org, Eslgaming.com, CyberSport.ru;
- дополнительные тренировочные карты-площадки;
- компьютерные игры киберспортивных дисциплин.

### **Материально-техническое обеспечение**

Для реализации программы «Образовательный киберспорт» необходим следующий состав аппаратного и программного обеспечения:

1) Учебный компьютерный кабинет, удовлетворяющий санитарно - гигиеническим требованиям, для занятий группы 10-15 человек (компьютеры, парты, стулья, доска, шкаф для УМК), укомплектованный выделенным каналом выхода в Интернет.

2) Техническое и программное обеспечение. Для реализации данной программы требуются IBM-совместимые компьютеры с процессором типа Intel Core I5 и выше. Соответствие между числом учащихся и числом компьютеров как 1:1. На компьютерах должна быть установлена минимальная операционная система Windows7.

3) Оборудование, необходимое для реализации программы:

- мультимедийная проекционная установка,
- принтер черно-белый, цветной,
- акустические колонки,
- ПК преподавателя.

4) Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, тетради для записей.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

### Список литературы для педагогов

1. <http://www.minsport.gov.ru> - официальный сайт Министерства спорта Российской Федерации.
2. Буйлова, Л.Н. Современные тенденции обновления содержания дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. [Электронный ресурс] / Научная электронная библиотека КиберЛенинка.– Режим доступа <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-tendentsii-obnovleniya-soderzhaniya-dopolnitelnyh-obscheobrazovatelnyh-obscherazvivayuschih-programm/viewer>
3. Иванов, Ю. Ю. Истоки киберспорта, возникновение киберспорта в России / Ю. Ю. Иванов // Интернаука. – 2021. – № 8-1 (184). – С. 60-62.
4. Приказ Минспорта РФ от 29 апреля 2016 г. № 470. «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта». URL: <https://minjust.consultant.ru/documents/19562> (дата обращения 01.03.2022).
5. Вячеслав «PilotBaker» Ипатов «Язык твой – враг твой: как в футболе и киберспорте игроков учат манерам» [Электронный ресурс] URL:<https://www.cybersport.ru/dota-2/articles/yazyk-tvoi-vrag-tvoi-kak-v-futbole-i-kibersporte-igrokov-uchat-maneram> (дата обращения 20.02.2023).
6. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 20.02.2023)
7. Центры цифрового образования детей «It-куб». Банк документов [Электронный ресурс] /Академия Минпросвещения России - Режим доступа: <https://apkpro.ru/natsproektobrazovanie/bankdokumentov>

### Список литературы для обучающихся

1. Дайвер М. Твой путь в киберспорт, перевод Самсонов П. А., Попурри, 2018 г. 192 с.
2. Ли Р. Киберспорт: Good Luck! Have Fun!, Эксмо, 2018, перевод Соловьев А., ISBN 978-5-04-097471-9, 352 с.
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.
4. Панфилов К., Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // [siliconrus.com](http://siliconrus.com), 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport> (дата обращения 20.04.2021)
5. Вячеслав «PilotBaker» Ипатов «Как хорошо вы знаете геймерский сленг?» [Электронный ресурс] URL: <https://www.cybersport.ru/games/articles/reteik-dispel-i-paverspaik-kak-khoroshovy-znaete-geimerskii-sleng>
6. Вячеслав «PilotBaker» Ипатов «Угадай персонажа видеоигры по его оружию»

[Электронный ресурс] URL: <https://www.cybersport.ru/games/articles/ugadai-personazha-videoigry-po-egooruzhiyu-test-dlya-tekh-kto-znaet-tolk-v-krutykh-pushkakh-i-mechakh>

7. Андрей «FUKi» Кирюкин «USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro» [Электронный ресурс] URL: <https://www.cybersport.ru/other/news/usm-holdings-alishera-usmanovainvestiruet-v-kibersport>

#### **Список онлайн-курсов для киберспортсменов**

1. <https://skillbox.ru/>
2. <https://multiversa.ru/>

## КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>Модуль 1 «Введение в Киберспорт. Подготовка к игровой деятельности»</b>		<b>25</b>	<b>9</b>	<b>16</b>	
1	Вводное занятие. Знакомство. Техника безопасности	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, беседа, фронтальный опрос, игровая практика
2	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.	2	1	1	Устный опрос <i>входной контроль:</i> игра, педагогическое наблюдение
3	Основы внутреннего устройства компьютера.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> беседа, педагогическое наблюдение
4	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники для компьютерного спорта. Техника правильной посадки.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> беседа, педагогическое наблюдение
5	Здоровьесберегающие техники и упражнения для киберспортсменов.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение,

					практическое задание
6	Компьютерные вирусы. Антивирусные программы.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
7	История возникновения и развития киберспорта в России и в мире.	1	1	-	<i>Текущий контроль:</i> практическое задание, тестирование
8	Классификация компьютерных игр.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> Педагогическое наблюдение
9	Системные требования к аппаратуре.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> опрос, практическое задание
10	Игровые аксессуары.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> практическое задание, опрос
11	Установка специального программного обеспечения для игровой деятельности.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
12	Информационные киберспортивные ресурсы: Hltv.org, Eslgaming.com, CyberSport.ru	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое

					задание
13	Обзор возможностей игровых платформ в сети Интернет.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
14	Знакомство с киберспортивной платформой «ESEA».	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
15	Знакомство с киберспортивной платформой «FACEIT».	1	-	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
16	Знакомство с киберспортивной платформой «Steam».	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
17	Итоговое занятие.	1	-	1	<i>Промежуточный контроль:</i> интерактивное тестирование
<b>Модуль 2 «Дисциплины компьютерного спорта»</b>		<b>51</b>	<b>20,5</b>	<b>30,5</b>	
1	Киберспортивные дисциплины и основные игры-представители. Действующие чемпионаты по различным дисциплинам.	2	2	-	<i>Текущий контроль:</i> беседа, педагогическое наблюдение, опрос

2	Психологическая подготовка к игровым ситуациям. Выработка игрового характера.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> беседа, педагогическое наблюдение, практическое задание
3	Развитие личностных качеств киберспортсмена.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> беседа, педагогическое наблюдение, практическое задание
4	Дисциплина «Соревновательные головоломки»: общая характеристика.	1	1	-	<i>Текущий контроль:</i> беседа, опрос
5	Особенности игр «Hearthstone».	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика
6	Игровая практика по дисциплине «Соревновательная головоломка» в формате «1 с компьютером».	1	-	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
7	Внутригрупповой чемпионат по дисциплине «Соревновательная головоломка» в режиме «1 на 1». Подготовка к внутришкольному чемпионату.	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, соревнование
8	Проведение внутришкольного чемпионата в режиме «1 на 1».	1	-	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, соревнование



9	Особенности игры «Clash Royal».	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика
10	Игровая практика по дисциплине «Соревновательная головоломка» в режиме «1 на 1».	1	-	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, соревнование
11	Дисциплина «Стратегия в реальном времени»: общая характеристика.	2	2	-	<i>Текущий контроль:</i> беседа, опрос
12	Особенности игры «League of legends».	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика
13	Тренировочный практикум по дисциплине «Стратегия в реальном времени» в режиме «5 на 5».	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
14	Дисциплина «Технический симулятор»:общая характеристика. Виды технических симуляторов.	1	1	-	<i>Текущий контроль:</i> беседа, опрос
15	Особенности киберспортивных игр дисциплины «Технический симулятор».	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика

16	Роли игроков в киберспортивных играх дисциплины «Технический симулятор».	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> беседа, педагогическое наблюдение, практическое задание
17	Игровая практика по дисциплине «Технический симулятор».	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика
18	Дисциплина «Спортивный симулятор»: общая характеристика.	1	1	-	<i>Текущий контроль:</i> беседа, опрос
19	Особенности игры «FIFA».	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика
20	Тренировочный практикум по дисциплине «Спортивный симулятор». Подготовка к внутришкольному чемпионату.	1	-	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
21	Внутришкольный чемпионат в режиме «1 на 1»	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, соревнование
22	Киберспортивная дисциплина «Шутер»: общая характеристика.	1	1	-	<i>Текущий контроль:</i> беседа, опрос

23	«Counter-Strike» как одна из самых распространенных сетевых игр. Особенности игры.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика
24	Тренировочный практикум по дисциплине «Шутер». Тренировка с ботами.	1	-	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
25	Внутригрупповое соревнование по дисциплине «Counter-Strike».	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, соревнование
26	Киберспортивная дисциплина «Боевая арена»: общая характеристика.	1	1	-	<i>Текущий контроль:</i> беседа, опрос
27	Особенности игры «Dota 2».	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика
28	Техническая подготовка. История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика. Основы игрового процесса.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> беседа, педагогическое наблюдение, игровая практика
29	Изучение героев и умений.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика

					практика
30	Тактическая подготовка.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика
31	Роли игроков в команде по киберспортивной дисциплине «Боевая арена», их сходство и различие.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание, игровая практика
32	Отборочные игры среди обучающихся.	1	-	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, соревнование
33	Внутригрупповой чемпионат между командами «5 на 5» по киберспортивной дисциплине «Боевая арена».	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, соревнование
34	Итоговое занятие. Прохождение миссии в игре.	1	-	1	<i>Промежуточный контроль:</i> Зачет
<b>Модуль 3 «Игровая практика в команде»</b>		<b>38</b>	<b>15</b>	<b>23</b>	
1	Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> беседа педагогическое наблюдение, фронтальный опрос
2	Игры на командообразование.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое

					наблюдение, игровая практика
3	Детальное рассмотрение правил выбранной киберспортивной дисциплины.	2	2	-	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, опрос
4	Обзор соревнований по выбранной киберспортивной дисциплине.	1	1	-	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение
5	Просмотр и обсуждение профессионального чемпионата в выбранной дисциплине.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
6	Просмотр и разбор матчей обучающихся.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
7	Отработка навыков, сыгранность команды.	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
8	Основы командного взаимодействия в компьютерном спорте: психологический аспект.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
9	Распределение ролей в команде.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение,

					тренировочный практикум
10	Отработка основных индивидуальных навыков в выбранной дисциплине. Выполнение тестов, решение задач.	1	-	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
11	Отработка командного взаимодействия, отработка игровых навыков в выбранной дисциплине.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика
12	Презентация киберспортивной команды.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
13	Стратегия в командной игре по киберспортивной дисциплине.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
14	Тактика в командной игре по киберспортивной дисциплине.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
15	Изменение стратегии команды в зависимости от стратегии противника.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание

16	Экономика команды в игре.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, практическое задание
17	Особенности подхода команды к тренировкам.	2	1	1	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
18	Командная подготовка к соревнованиям различного уровня.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
19	Практика командной игры	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика
20	Подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.	1	0,5	0,5	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, игровая практика
21	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.	2	-	2	<i>Промежуточный контроль:</i> педагогическое наблюдение, соревнование
22	Игровая практика команды.	1	-	1	<i>Текущий контроль:</i>

					педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
23	Подготовка команды к всероссийскому онлайн чемпионату.	2	-	2	<i>Текущий контроль:</i> педагогическое наблюдение, тренировочный практикум
24	Подведение итогов модуля.	1	1	-	<i>Текущий контроль:</i> беседа педагогическое наблюдение
25	Итоговое занятие. Участие команд во всероссийском онлайн чемпионате на выбранной платформе.	2	-	2	<i>Итоговый контроль</i> педагогическое наблюдение, соревнование
<b>ИТОГО</b>		<b>114</b>	<b>44,5</b>	<b>69,5</b>	



Карта персонального рейтинга обучающегося

ФИО обучающегося \_\_\_\_\_.

№ п/п	Наименование соревнования	Уровень соревнования	Дисциплина	Наименование игры	Уровень сложности в игре	Командный рейтинг в игре	Личный рейтинг в игре
1							
2							
3							
4							

Диагностическая карта оценки уровня образовательных возможностей обучающихся группы \_\_\_\_\_ 202\_ г.

№ п/п	ФИО обучающегося	Входной контроль			Промежуточный контроль									Итоговый контроль					
		СУ	БУ	УУ	1 модуль (уровень теоретической подготовки)			2 модуль (практическая подготовка, уровень индивидуальной игры)			3 модуль (практическая подготовка, уровень индивидуальной игры)			Уровень индивидуальной игры			Уровень командной игры		
					СУ	БУ	УУ	СУ	БУ	УУ	СУ	БУ	УУ	СУ	БУ	УУ	СУ	БУ	УУ
1																			
2																			
3																			

СУ-стартовый уровень;  
 БУ-базовый уровень;  
 УУ-углубленный уровень.

### Карты в соревновательном режиме Counter Strike

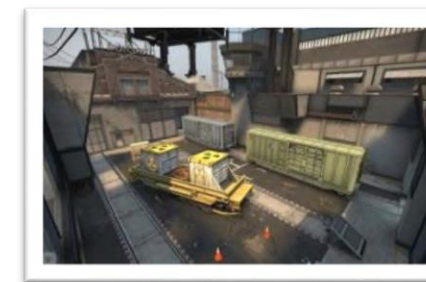
**De\_dust2.**

Наиболее популярная карта еще со времен самых первых версий Counter Strike. Основное действие происходит на ближнем востоке. Предусмотрено две точки закладки.



**De\_train.**

Карта, где основное действие происходит в России, на железнодорожных путях. Вся карта буквально построена на поездах: здесь на них можно устанавливать бомбу, прятаться, использовать в своих целях как только захочется.

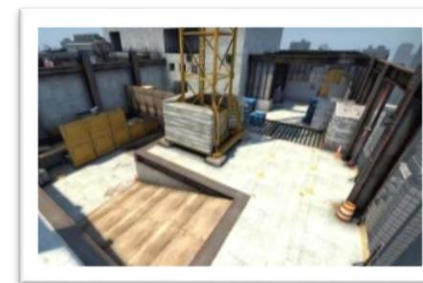


**De\_inferno.**

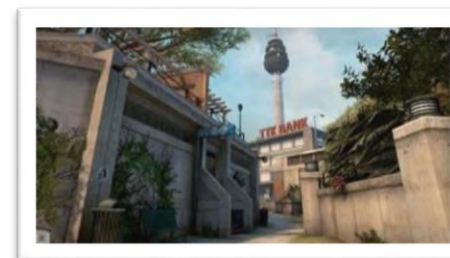
Также одна из самых популярных карт, которая отправит пользователя в Италию. Есть две точки закладки и доступно множество интересных локаций в целом. Как и на всех картах соревновательного режима, есть 2 точки для установки бомбы.

**De\_mirage.**

Самая популярная карта после de\_dust2. Она идеально сбалансирована, имеет две точки закладки, огромное множество локаций. Сейчас же она также находится в доработке. В соревновательном режиме она присутствует во второстепенном смысле. У профессионалов нет возможности играть на ней.

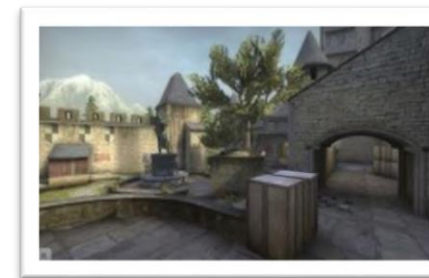
**De\_overpass.**

Достаточно мрачная и большая карта, где есть множество туннелей, длинная улица, подземка и даже специальный парк с развлечениями. Все это — причины, по которым de\_overpass так любят.



**De\_cobblestone.**

Одна из самых старых и интересных карт в игре. Действие происходит в огромном замке, где пользователь способен воевать, устанавливая и минирюя бомбу. Карта поделена на две равномерные части, каждая из которых принадлежит той или иной команде.

**De\_nuke.**

Очень несбалансированная карта, на которой также нужно устанавливать бомбу. Есть две точки закладки, где одна находится на верхнем этаже небольшого ангара. Вторая же находится в самом низу.

