Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Переваловская средняя общеобразовательная школа
Тюменского муниципального округа
Структурное подразделение
ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ ЦИФРОВОГО И ГУМАНИТАРНОГО ПРОФИЛЕЙ
«ТОЧКА РОСТА»
Тюменская область, Тюменский муниципальный округ,
с. Перевалово. ул. Школьная, д.13,
25500, тел. /факс 777659.

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель Центра
_____/ Н.Г. Чигарева
« 01»_09_2026_г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАОУ Переваловская СОШ ТМО
_____/А.Н. Непряхина
от «01» 09 2026 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Физкультурно-спортивной направленности
«КИБЕРСПОРТ»

Возраст обучающихся: 11-15 лет
Нормативный срок освоения программы: 1 год
Количество часов: 144 часа

Автор-составитель: Степкина Екатерина Вячеславовна
педагог дополнительного образования
первой квалификационной категории ЦОЦИГП
«Точка роста» МАОУ Переваловская СОШ

Принята на заседании методического совета
Протокол № _ от «31_»_08___2026

Перевалово, 2026 г.

Аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «КИБЕРСПОРТ» имеет стартовый уровень сложности. аппарат (БПЛА), создавать в целом технические проекты.

Нормативный срок освоения программы – 1 учебный год. Объём программы –144 часа, уровень сложности – стартовый. Программа рассчитана на детей в возрасте 11-15 лет, количество детей в группе – от 10 до 15 человек (по количеству оборудования). Обучающиеся делятся на группы с учетом психофизиологических особенностей (11-13 лет, 14-15 лет). Форма обучения по программе – очная; форма реализации программы – очная с применением дистанционных образовательных технологий. Дистанционные образовательные технологии (далее – ДОТ) целесообразны в следующих ситуациях:

– при возникновении угрозы здоровью обучающегося (эпидемия, режим повышенной готовности, карантин, актированные дни и т.д.);

– при отсутствии необходимой материально-технической базы (ремонт кабинета/учреждения, внештатные ситуации – отключение водоснабжения, электричества, и т.д.);

– при болезни обучающегося – для удовлетворения особых образовательных потребностей.

Режим занятий – 2 раза в неделю по 2 академических часа (1 академический час - 40 минут при очном обучении, 30 минут – при использовании ДОТ) с соблюдением 10-минутного перерыва.

При обучении в дистанционном формате педагогическое сопровождение образовательного процесса, в том числе в виде консультаций (при выполнении заданий), происходит через беседу в социальной сети ВКонтакте/мессенджер MAX. При этом контроль осуществляется через выполнение заданий. При использовании ДОТ необходима организация родителями рабочего места для обучающегося (компьютер/ноутбук, доступ к интернету, колонки и т.д.).

Текущий контроль осуществляется педагогом в ходе занятий в форме опроса, анализа практической работы. Промежуточная аттестация проходит в декабре в форме практического задания. Итоговая аттестация проходит в мае в Подведение итогов реализуется в рамках следующих мероприятий: тестирование. Защита, групповые соревнования.

Зачисление на обучение по программе проводится по заявлению родителей (законных представителей), с последующим внесением в базу Навигатор дополнительного образования Тюменской области (edo.72to.ru). Отчисление обучающегося производится в следующих случаях:

– при наличии медицинского заключения о состоянии здоровья обучающегося, препятствующего его дальнейшему пребыванию в ОО;

– по желанию (заявлению) родителей (законных представителей);

– в случае систематических пропусков занятий без уважительных причин по заявлению педагога;

– при завершении обучения по программе.

Реализация программы осуществляется в рамках социального заказа неконкурентным способом на базе МАОУ Переваловская СОШ Тюменская область, Тюменский муниципальный округ, с. Перевалово. ул. Школьная, д.13, структурное подразделение центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста».

Обучение по программе ведётся на русском языке с частичным использованием технического английского.

Раздел I. Комплекс основных характеристик программы

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности (далее ДООП) «КИБЕРСПОРТ» имеет стартовый уровень сложности и разработана согласно требованиям следующих документов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Указ Президента России от 07 мая 2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».
3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» // Статья VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму

работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (Требования к организации образовательного процесса, таблица 6.6).

4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

5. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации».

6. Приказ Минпросвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

7. Письмо Минпросвещения России от 29 сентября 2023 г. № АБ-3935/06 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны»).

8. Приказ Минпросвещения России от 03 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

9. Распоряжение Правительства Тюменской области от 24 апреля 2020 г. № 366-рп «О реализации системы персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Тюменской области (изм. 20.07.2023 г.).

10. Устав МАОУ Переваловской СОШ

Актуальность

Киберспорт – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Киберспортивные соревнования имеют четкие отличия от так называемых казуальных компьютерных игр. В 2004 году киберспорт в России был признан официальным видом спорта и зарегистрирован Государственным комитетом статистики.

- не каждая игра подходит для киберспорта. Ее математическая модель должна быть свободна от случайных событий преобладающих над фактором умения игры. Все участники соревнований должны быть в одинаковых условиях. Правила игры должны стимулировать состязание.

- состязания происходят между игроками, людьми. Роль компьютера сводится к созданию игрового пространства, арены, на которой происходит соревнование. Все спортсмены в рамках соревнования поставлены в одинаковые условия. Компьютерная игра в киберспорте определяет лишь правила одинаковые для всех, далее победа в состязании зависит только от мастерства спортсмена и его команды. История развития киберспорта совсем короткая по сравнению с другими видами спорта, но уже сейчас количество зрителей превышает количество зрителей многих популярных видов спорта, таких как баскетбол или теннис.

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.

Актуальность для общества подчеркивается его абсолютной демократичностью к физическим данным участников соревнований – обучающиеся с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта. Индустрия киберспортивных соревнований имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удаленной работы. В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимают киберспортивные соревнования**.**

Отличительной особенностью программы заключается в том, что программа дополнена такой формой организации занятий как сеанс одновременной игры, что позволит познакомить школьников с опытными киберспортсменами, расширить игровую практику обучающихся, обозначить перспективы дальнейшего развития и совершенствования. представлена в углубленном изучении отдельных тем. Программой предусмотрено участие в соревнованиях и проведение соревнований среди обучающихся объединения, что позволит учащимся в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а также выявить недостатки в подготовке.

В рамках сетевого взаимодействия предусмотрено участие обучающихся в турнирах и онлайн-турнирах в соответствии с планом непосредственно российского движениия школьников в сотрудничестве с Mail.ru Group, патриотическим движением «Юнармия» и университетом «Синергия».

Так-же в ходе данного курса обучающиеся обучаются обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе курса учащиеся будут участвовать не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет учащимся опыт, который позволит им не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

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.

Адресат программы: Данная программа рассчитана на детей среднего и старшего школьного возраста, от 11 до 15 лет.

Принцип формирования групп: обучающиеся делятся на группы с учетом психофизиологических особенностей (11-13 лет, 14-15 лет). Наполняемость группы - 10-15 человек (по количеству оборудования).

Объём и срок освоения программы: Программа «Киберспорт» рассчитана на 1 год обучения, из расчета 144 часа, по 4 часа в неделю. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

В объединение принимаются все желающие. На первых занятиях проходит начальная диагностика знаний, умений и навыков, по результатам которой возможно распределение на 2 подгруппы: группу начинающих и группу совершенствования. В первой группе занимаются ребята, не умеющие играть в компьютерные игры, во второй группе занимаются ребята, имеющие первоначальные основы игры, а также некоторый игровой опыт. Занятия будут строиться с учетом диагностики и распределения заданий по мере сложности.

Деятельность киберспортстменов направлена на достижение максимального результата, выражающегося в победе над противником.

Формы реализация программы:

очная с применением дистанционных образовательных технологий. Дистанционные образовательные технологии (далее – ДОТ) целесообразны в следующих ситуациях:

- при возникновении угрозы здоровью участников образовательного процесса (эпидемия, режим повышенной готовности, карантин, актированные дни и т.д.);
- при отсутствии необходимой материально-технической базы (ремонт кабинета/ учреждения, внештатные ситуации – отключение водоснабжения, электричества, и т.д.);
- при болезни ребенка – для удовлетворения особых образовательных потребностей.

При обучении в дистанционном формате педагогическое сопровождение образовательного процесса, в том числе в виде консультаций (при выполнении заданий), происходит через беседу в социальной сети ВКонтакте/мессенджер MAX. При этом контроль осуществляется через выполнение заданий, отчёты дети предоставляют педагогу через мессенджер. При использовании ДОТ необходима организация родителями рабочего места для обучающегося (компьютер/ноутбук, доступ к интернету, колонки и т.д.).

Режим занятий. 2 раза в неделю по 2 академических часа (1 академический час - 40 минут при очном обучении, 30 минут – при использовании ДОТ) с соблюдением 10-минутного перерыва.

Продолжительность непрерывного использования компьютера на занятиях не более 30 минут.

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой в соответствии с возрастными и психофизиологическими особенностями детей младшего и среднего школьного возраста и допустимой нагрузкой обучающихся с учетом СанПиН 2.4.4.3172-14

Текущий контроль осуществляется педагогом в ходе занятий в форме опроса, тестирования, анализа практической работы.

Промежуточная аттестация проходит в декабре в форме практического задания. **Итоговая аттестация** проходит в мае участие в соревнованиях. Работа с детьми по данной программе делится на теоретические и практические занятия, которые предусматривают обучение как в командах, так и индивидуально для лучшего усвоения материала.

Педагогический процесс направлен на овладение рациональными формами ведения спортивной борьбы в процессе специфической соревновательной деятельности. Она включает в себя: изучение общих положений тактики выбранного вида спорта, приемов судейства и положения о соревнованиях, тактического опыта сильнейших спортсменов, освоение умений строить свою тактику в предстоящих соревнованиях; моделирование необходимых условий в тренировке и контрольных соревнованиях для практического овладения тактическими построениями. Ее результатом является обеспечение определенного уровня тактической подготовленности спортсмена или команды. Тактическая подготовленность киберспортсменов тесно связана с использованием разнообразных технических приемов, со способами их выполнения, выбором наступательной, оборонительной, контратакующей тактики и ее формами (индивидуальной, групповой или командной).

Зачисление на обучение по программе проводится через Навигатор дополнительного образования Тюменской области (edo.72to.ru). Отчисление обучающегося из Учреждения производится в следующих случаях:

при наличии медицинского заключения о состоянии здоровья обучающегося, препятствующего его дальнейшему пребыванию в Учреждении;

по желанию (заявлению) родителей (законных представителей);

в случае систематических пропусков занятий без уважительных причин по заявлению педагога;

при завершении обучения по программе.

Реализация программы осуществляется в рамках социального заказа неконкурентным способом на базе МАОУ Перевалovская СОШ Тюменская область, Тюменский муниципальный округ, с. Перевалово. ул. Школьная, д.13, структурное подразделение центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста».

Обучение по программе ведётся на русском языке с частичным использованием технического английского.

2. Целеполагание программы

Целью программы является создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои коммуникативные навыки через приобщение к компьютерному спорту (киберспорту).

Задачи программы:

Обучающие:

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

Развивающие:

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

Воспитательные:

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

Предметные:

- научить разбираться в совместимости комплектующих компьютера, как согласовываются параметров одних устройств с другими;
- изучить основные классы компьютерных игр;
- научить понимать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- научить основным правилам и особенностям проведения киберспортивных игр;
- познакомить обучающихся с основами киберспорта как спортивной дисциплины.

Метапредметные:

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

Личностные:

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

3.Учебный план

№ п/п	Тема	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Знакомство.	**2**	1	1	Собеседование
2	Техника безопасности при работе с компьютером. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете	**6**	4	2	Беседа, практическое задание
3	CS:GO				
3.1.	Проведение отборочных игр среди обучающихся	**10**	2	8	Соревнование, чемпионат
3.2.	Техническая подготовка.	**10**	2	8	Наблюдение, устный опрос
3.3.	Изучение карт de_inferno, de_mirage, de_train, de_nuke, de_overpass, de_cobblestone, de_cache	**12**	6	6	Собеседование, практическое задание
3.4.	Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, подсадка. Прострелы	**12**	4	8	Наблюдение Практическое задание
3.5.	Отработка навыков, сыгранность команды.	**12**	4	8	Наблюдение, практика в игре
3.6.	Итоговая аттестация (Участие в соревнованиях)	**12**	2	10	Чемпионат
4	DOTA2				
4.1.	Проведение отборочных игр среди обучающихся	**10**	2	8	Наблюдение, пракика в игре
4.2.	Техническая подготовка. Гаджеты. История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика	**10**	2	8	Наблюдение, устный опрос
4.3.	Изучение героев и умений.	**12**	6	6	Собеседование, практическое задание
4.4.	Тактическая подготовка.	**12**	4	8	Наблюдение, устный опрос
4.5.	Отработка навыков, сыгранность команды.	**12**	4	8	Наблюдение, практика в игре
4.6.	Итоговая аттестация (Участие в соревнованиях)	**12**	2	10	Наблюдение, чемпионат
	Итого	**144**	45	99	

Содержание учебного плана

Вводное занятие

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

Практика: Игры на знакомство.

Техника безопасности

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

Практика: тестирование

CS:GO

Отборочные игры

Теория: Знакомство с играми и правилами в игре

Практика: Проведение отборочных игр среди обучающихся

Техническая подготовка.

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

Практика: Тестирование

Изучение карт

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

Практика: Работа за компьютером, игровая практика

Тактическая подготовка

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

Практика: Одиночная игра с использованием изученных методик.

Отработка навыков

Теория: Отработка навыков, сыгранность команды.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика

Итоговая аттестация

Теория: Жеребьевка на команды, выбор карт и тактики соревнования

Практика: Участие в соревнованиях

DOTA2

Отборочные игры

Теория: Знакомство с играми и правилами в игре

Практика: Проведение отборочных игр среди обучающихся

Техническая подготовка.

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

Практика: Тестирование

Изучение героев и умений

Теория: Изучение героев и умений.

Практика: Тестирование

Техническая подготовка.

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

Практика: Тестирование

Отработка навыков

Теория: Отработка навыков, сыгранность команды.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика

Итоговая аттестация

Теория: Жеребьевка на команды, выбор карт и тактики соревновани

Практика: Участие в соревнованиях

1.2. Планируемые результаты:

Предметные:
- научатся разбираться в совместимости комплектующих компьютера, как согласовываются параметров одних устройств с другими;
- изучат основные классы компьютерных игр;
- будут понимать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- будут знать основные правила и особенности проведения киберспортивных игр;
- изучат основы киберспорта как спортивной дисциплины.

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

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

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график разрабатывается ежегодно (Приложение 1)

Общий календарный график

Начало учебного года	01.09.2023
Окончание учебного года	31.05.2024
Продолжительность учебного года	36 недель
Продолжительность учебной недели	5 дней
Начало учебно-тренировочных занятий	Согласно расписанию
Длительность учебно-тренировочного занятия	45 мин
Сроки аттестации	Вступительная диагностика - сентябрь. Промежуточная аттестация – декабрь, итоговая аттестация - май

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы:
- кабинет для проведения учебно-тренировочных занятий;
- оборудование учебного помещения;
- столы и стулья для учащихся и педагога;
- компьютеры;
- аптечка;

Для зрительного восприятия материала имеются наглядные пособия, таблицы.

Для разработки планов-конспектов занятий, проведения бесед, игр используются интернет-ресурсы.

Информационное обеспечение:

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

- https://www.youtube.com/c/Tankkko/videos;
- https://www.twitch.tv/csruhub;
- https://www.twitch.tv/esl_csgo;
- https://www.youtube.com/channel/UCq7JZ8ATgQWeu6sDM1czjhg;
- https://www.youtube.com/c/GstvRu/videos.

Кадровое обеспечение

По данной программе работает педагог дополнительного образования с средним профессиональным образованием, прошедший переподготовку в «Российское просвещение» в Московской академиии профессиональных компетенций «Педагогика и методика дополнительного образования детей».

Курсы повышения квалификации:

- РАНХиГ «Тренер киберспортивной команды»
- Методические рекомендации для специалистов в области воспитания;
- Продвижение сообществ в социальных сетях;
- Формирование гражданской идентичности у обучающихся 4-11 классов;
- «Академия гражданина» для кураторов

2.3. Формы контроля/аттестации

- Входящий контроль (Приложение 2);
- Промежуточный контроль (Приложение 3) освоения карт;
- Итоговый контроль – участие в чемпионатах, соревнованиях.

2.4. Оценочные материалы

С целью оценки технико-тактической подготовки на игровой процесс необходимо использовать существующие средства аналитики, это сервисы аналитики игровых данных, такие как click-storm, opendota и dotabuff.

Для проведения итогов реализации программы используется оценка результатов, полученных во время участия обучающихся в чемпионате по выбранной дисциплине, как внутригрупповом, так и чемпионате на уровне региона.

1. Высокий уровень (не только проявляют, но и стараются научить действовать правильно других);
2. Средний уровень (понимают, как надо себя вести, какие действия необходимо производить, но не всегда следуют им);
3. Низкий уровень (проявляются иногда);

- принятие и соблюдение правил, принятых в области компьютерного спорта (1-5 баллов);
- самостоятельность и ответственность за свои поступки, в том числе и в компьютерной игре (1-5 баллов);
- сформированность навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных ситуациях, умение не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций
- умение получать и обрабатывать новую информацию, организации собственной деятельности (1-5 баллов);
- доброжелательность, умение слушать и слышать собеседника, обосновывать свою позицию, высказывать свое мнение (1-5 баллов).

2.5. Методические материалы

Для проведения учебных занятий используются разнообразные формы и методы

работы.

Формы:

- игры аркады;
- творческие задания;
- киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы;
- дискуссии;
- педагогическое тестирование для определения уровня подготовки у обучающихся (Приложение 4).

Методы:

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

Теоретические занятия проходят в форме лекций, на которых через 20 минут проводятся физкультминутки, а на практических занятиях: – подвижные упражнения для снятия психофизического напряжения в целях охраны здоровья. Занятия заканчиваются рефлексивной деятельностью, закрепляющей и проверяющей знания учащихся и ориентирующей педагога на последующие действия.

Для ребят обязательно участие в чемпионатах и конкурсах различного уровня.

Дидактические материалы:

- вспомогательная литература;
- папка с разработками теоретических материалов по темам программы;
- анкеты;
- банк интерактивных игр и упражнений на знакомство, на выявление лидеров, на взаимодействие, на развитие креативности;
- разработки тренингов;
- разработочный материал (рекомендации, памятки, советы).
- применение в качестве дидактического материала уроков - онлайн-курсы для Киберспортсменов (Приложение 5);
- участие в проведении онлайн-чемпионатах по изученным играм.

При реализации программы принципиальным является то, что учреждение дополнительного образования не заставляет ребенка учиться, а создает условия для грамотного выбора каждым содержания изучаемого предмета и темпов его освоения. Ребенок приходит сюда сам, добровольно, в свое свободное время от основных занятий в школе, выбирает интересующий его предмет и понравившегося ему педагога. Задача педагога – не «давать» материал, а пробудить интерес, раскрыть возможности каждого, организовать совместную познавательную, творческую деятельность каждого ребенка

3. Рабочая программа воспитания

С 1 сентября 2020 года вступил в силу Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся». «Воспитание - деятельность, направленная на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и

подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде". (Статья 2, пункт 2)

3.1. Формы работы направлены на:

- Работа с коллективом учащихся;

- формирование навыков по этике и психологии общения;
- технологии социального и творческого проектирования (коммуникация и кооперация);
- обучение практических умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;
- развитие творческого культурного, коммуникативного потенциала обучающихся в процессе участия в совместной общественно
– полезной деятельности; - содействие формированию активной гражданской позиции;
- воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему городу.

- Работа с родителями:

- организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации);
- содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность объединения,
- оформление информационных уголков для родителей по вопросам воспитания детей.

3.2. Литература для педагога

1. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013.– С. 90-96.
3. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – С. 81-91.
4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: http://postnauka.ru/talks/41340 (дата обращения 18.06.2018)
5. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7.– СПБ.: Наука и Техника, 2013. – 192 с.

3.3. Литература для учащихся

- Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, http://ru.dota2.com/2013/05/ (дата обращения 20.04.2021).
- Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, https://www.land.empire.gg/news/1594/ , (дата обращения 20.04.2021).
- Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, URL https://postnauka.ru/video/21661 (дата обращения 20.04.2021)
- Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: http://postnauka.ru/talks/41340 (дата обращения 20.04.2021)
- Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina (дата обращения 20.04.2021)
- Панфилов К., Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: http://siliconrus.com/2015/04/esport (дата обращения 20.04.2021

Приложение 1

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 десть 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

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

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

Приложение 2

Карты в соревновательном режиме Counter Strike

Напиши над каждой картой правильное название карты:

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.

Vertigo. Сейчас она занимает место de_cache. На этом карте действие будет происходить на стройке многоэтажного комплекса офисов. Карту больше ненавидят, нежели, чем любят. Она не очень сбалансирована, имеет множество недочетов, ошибок.

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 минируя 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, можно сказать, что в подвале ангара.

Приложение 5

Список онлайн-курсов для киберспортсменов:

1. https://skillbox.ru/?utm_source=advcake&utm_medium=cpa&utm_campaign=affiliate&utm_content=71927d7b&utm_term=bba0e066c1bff79b0e0950d24c03bd90&advcake_params=bba0e066c1bff79b0e0950d24c03bd90&keyword=stkibersport

2. https://multiversa.ru/