

Администрация городского округа Тольятти
Департамент образования
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Гуманитарный центр интеллектуального развития»
городского округа Тольятти

Программа принята к реализации
решением педагогического
совета. Протокол № 5
от «24» июня 2022г.



УТВЕРЖДАЮ.
Директор МБОУ ДО ГЦИР

А.В. Хаирова

«24» июня 2022г. Приказ № 57/2

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Киберспортивная школа»**

Направленность физкультурно-спортивная

Возраст детей – 12-17 лет

Срок реализации – 2 года

Разработчик:

Небольсин Константин Александрович,
педагог дополнительного образования.

Методическое сопровождение:

Савина Дарья Александровна, руководитель
центра цифрового образования «IT-куб»

Тольятти

2022

Паспорт дополнительной общеобразовательной программы

Название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспортивная школа»
Краткое название программы	Киберспортивная школа
Изображение	
Место реализации программы	МБОУ ДО ГЦИР: 445045, Самарская область, Тольятти, ул. Чайкиной, 87;
Разработчик программы	Небольсин Константин Александрович, педагог дополнительного образования
Методическое сопровождение	Савина Дарья Александровна, руководитель центра цифрового образования «IT-куб»
Краткое описание	Программа «Киберспортивная школа» реализуется в рамках центра цифрового образования «IT-куб». Содержание программы позволяет школьникам освоить базовые понятия киберспорта, приёмов командного взаимодействия, теории спортивных компьютерных игр, изучить приемы индивидуальной и командной игры, овладеть навыками анализа информации и принятия решений, приобрести умения контролирования стрессовых ситуаций, поддержания физической формы в условиях ограниченной активности. После освоения программы «Киберспортивная школа» обучающиеся смогут применить полученные знания для подготовки и участия в киберспортивных соревнованиях
Ключевые слова для поиска	CS:GO, Dota 2, киберспорт, компьютерные игры, IT-куб
Цели и задачи	Развитие интеллектуальных способностей и профориентация обучающихся средствами киберспорта.
Результаты освоения	Выпускник программы приобретёт навыки индивидуальной киберспортивной игры, а также навыки командного взаимодействия. Выпускник научится обрабатывать большой поток информации в условиях изменяющихся внешних факторов, эффективно организовывать свою киберспортивную подготовку, подбор и обслуживание необходимого для участия в соревнованиях оборудования
Материальная база	Мультимедийное проекционное оборудование, персональный компьютер для каждого обучающегося, компьютерная программы «CS:GO», «Dota 2», виртуальный сервер игры «CS:GO» на платформе

	SteamCMD, программа-клиент мессенджера Discord, программа-клиент киберспортивной онлайн платформы FACEIT
Год создания программы. Где, когда и кем утверждена программа	2022 г. Решение педагогического совета МБОУ ДО ГЦИР от 24 июня 2022 г. Протокол № 5
Тип программы по функциональному назначению	общеразвивающая
Направленность программы	Физкультурно-спортивная
Направление деятельности	Киберспорт
Форма обучения по программе	Очная
Используемые образовательные технологии	ИКТ, здоровьесберегающие технологии, игровая технология
Уровень освоения содержания программы	Базовый уровень
Охват детей по возрастам	12-17 лет
Вид программы по способам организации содержания	Модульная
Срок реализации программы	2 года
Взаимодействие программы с различными учреждениями и профессиональными сообществами	Институт дополнительного образования ТГУ. Киберспортивная школа «Из геймера в киберспортсмены»: творческие связи, участие в турнирах клуба.
Финансирование программы	Реализуется в условиях ПФДО и на бюджетной основе в рамках муниципального финансирования. За рамками муниципального финансирования – на платной основе.
Итоги участия программы в конкурсах	2022 г. - Региональный этап Всероссийского конкурса лучших практик в системе дополнительного образования технической направленности. Диплом 2 степени в номинации «Эффективные методические практики вовлечения детей в перспективные технологические направления»

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
Введение.....	4
Актуальность и педагогическая целесообразность программы.....	4
Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ	5
Цель и основные задачи программы.....	6
Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса.....	6
Основные характеристики образовательного процесса	7
Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса	8
Ожидаемые результаты освоения программы.....	9
Педагогический мониторинг результатов образовательного процесса	10
УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ	12
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	13
Первый год обучения	13
Второй год обучения	21
ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	27
Кадровое обеспечение.....	27
Методическое обеспечение	27
Информационное обеспечение.....	27
Материально-техническое обеспечение программы	28
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	29
ПРИЛОЖЕНИЯ	31
Календарный учебный график программы.....	31
Оценочные нормативы.....	32

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Введение

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспортивная школа» является частью образовательной программы муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Гуманитарный центр интеллектуального развития» г.о. Тольятти и дает возможность каждому ребенку получать дополнительное образование исходя из его интересов, склонностей, способностей и образовательных потребностей, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

По своему функциональному назначению программа является *общеразвивающей* и направлена на удовлетворение потребностей обучающихся в интеллектуальном совершенствовании, в организации их свободного времени.

Направленность программы физкультурно-спортивная, так как занятия по ней формируют навыки безопасного поведения при тренировках и киберспортивных соревнованиях, способности к быстрой обработке и анализу информации во время командного противодействия, развивают умения работать в команде в рамках соревновательных игр.

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

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Актуальность внедрения данной образовательной программы обуславливается следующими факторами:

1) Отсутствие общегосударственной концепции использования компьютерных игр в образовательном процессе. Отсутствие четкой методологии, неопределенность педагогических позиций в решении данного вопроса делает затруднительным использование компьютерных игр в преподавательской профессиональной деятельности, обрекая их на интуитивный поиск приемлемых форм работы методом «проб и ошибок». Необходимо создать основу для преподавания организованной деятельности в киберспорте, признанной на государственном уровне подходящей для обучения молодежи основам работы в киберспортивной сфере.

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

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

эффективной социальной адаптации и смогут развивать качества, необходимые для комфортной жизни в социуме.

4) Профорентация молодежи. В современном обществе проблема самоопределения подрастающего поколения занимает ключевое место. Реализуется значительное количество проектов, направленных на самореализацию и профорентацию подростков, и данная образовательная программа в полной мере способствует этому. Рынок профессий компьютерного спорта находится сейчас в стадии формирования, многие производственные и профессиональные ниши не заняты, а значит обучающиеся смогут полностью реализовать свой потенциал при последующем профильном образовании в сфере киберспорта и найдут достойное место трудоустройства.

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

Педагогическая целесообразность программы заключается в модульной организации её содержания, что позволяет более вариативно организовать образовательный процесс, оперативно подстраиваясь под интересы и способности обучающихся.

Ярко выраженная нацеленность программы на формирование метапредметных результатов также позволяет говорить о том, что программа педагогически целесообразна, так как метапредметные умения и навыки, полученные в ходе освоения программы, помогут обучающемуся оптимально использовать информационные технологии и навыки группового взаимодействия. Практическая направленность программы может способствовать в дальнейшем профессиональному самоопределению обучающихся.

Таким образом, программа «Киберспортивная школа» может удовлетворить потребности школьников и их родителей в решении актуальных для них задач – развитии мышления, интеллектуальных способностей, навыков командного взаимодействия, физического и эмоционального здоровья, воспитании творческой личности, подготовленной к решению нестандартных задач, готовой к самостоятельному и творческому решению проблем.

Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ

Новизна программы «Киберспортивная школа» выражается в системно-деятельностном подходе к процессу обучения с помощью различных тренингов, тренировок, изучения опыта киберспортсменов с возможностью накопления собственного опыта обучающегося и его самопрезентации.

Отличительными особенностями данной программы от уже существующих образовательных программ является то, что

- Методы обучения по программе используются в системе дополнительного образования впервые в России, программа обучения является экспериментальной с точки зрения образовательной деятельности в сфере киберспорта.
- Методики обучения будут проходить комплексную проверку и проработку для определения наиболее оптимального образовательного курса по обучению основам компьютерного спорта
- Программа направлена на самореализацию, раскрытие творческого потенциала и профорентацию обучающихся, на раскрытие полного спектра умений и навыков обучающихся, на воспитание каждого обучающегося во всесторонне развитую личность и профессионала в сфере киберспорта и цифровых технологий.

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

Цель и основные задачи программы

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

Основные задачи

Обучающие:

1. Обеспечить освоение базовых понятий киберспорта и теории спортивных компьютерных игр.
2. Научить самостоятельному применению теории и практики.
3. Формировать умения обработки, систематизации, анализа, представления информации и принятия решений в компьютерной среде.
4. Формировать опыт подготовки и участия в киберспортивных соревнованиях в соответствии с федеральными стандартами спортивной подготовки.

Развивающие:

1. Обеспечить освоение приёмов командного взаимодействия в процессе компьютерных игр и соревнований.
2. Развитие интереса к изучению особенностей дисциплин киберспорта.
3. Развитие логического мышления, креативности и реакции в дисциплинах киберспорта.

Воспитательные:

1. Формировать умения организовать свой досуг средствами компьютерных и интернет технологий.
2. Формировать умения контролирования стрессовых ситуаций, поддержания физической формы в условиях ограниченной активности.
3. Воспитывать усидчивость, аккуратность, терпение, умение планировать свое время.
4. Формировать спортивную культуру обучающихся в соревнованиях по компьютерному спорту.

Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса

Реализация программы «Киберспортивная школа» основывается на общедидактических принципах научности, последовательности, системности, связи теории с практикой, доступности.

При разработке программы акцентируется внимание на нижеперечисленных принципах дополнительного образования.

1) *Личностно-ориентированный принцип.* Одним из важнейших элементов дополнительного образования является возможность овладеть знаниями с индивидуальной скоростью и в индивидуальном объеме, что предполагает отдельную работу с каждым обучающимся. Поэтому занятия делятся на практические фронтальные, на которых тема изучается всей группой, и индивидуальные, на которых и осваивается основная часть тем.

2) *Обучение в активной деятельности.* Все темы программы обучающиеся осваивают на практике, решая задачи прикладного характера.

3) *Принцип природосообразности.* Воспитание должно основываться на научном понимании естественных и социальных процессов, согласовываться с общими законами развития человека сообразно его полу и возрасту. Образование строится в соответствии с природой ребенка, его психической конституцией, его способностями. Содержание программы должно быть безопасным, целесообразным, соразмерным. Осуществление данного принципа дает возможность построить «индивидуальные маршруты» каждому обучающемуся объединения. Это в свою очередь открывает очевидные плюсы: психическое здоровье, отсутствие

комплексов, глубокие и прочные знания и умения в соответствии с интересами, запросами личности.

4) *Принцип эвристической среды* означает, что в социальном окружении доминируют творческие начала при организации деятельности объединения. При этом творчество рассматривается как необходимая составляющая жизни каждого человека и как универсальный критерий оценки личности и отношений в коллективе.

Основные характеристики образовательного процесса

Возраст обучающихся по программе. Программа «Киберспортивная школа» рассчитана на обучающихся 12-17 лет (5-11 класс общеобразовательной школы, первый-второй курс колледжей и техникумов).

Условия набора детей в объединение. Набор детей осуществляется на добровольной основе без предварительного тестирования. Обучающиеся могут не обладать первичными знаниями и умениями по предмету. Дополнительный набор в группу после начала занятий возможен, если уровень знаний и умений обучающегося соответствует среднему уровню знаний группы.

Характеристика учебных групп по возрастному принципу:

В группы первого года обучения принимаются обучающиеся 12-14 лет (5-7 класс), в группы второго года обучения – 15-17 лет (8-11 класс).

Для обучающихся, разных по возрасту, предусматривается дифференцированный подход при определении индивидуального образовательного маршрута и назначении учебных заданий в процессе обучения.

Категория детей, для которых предназначена программа: любой ребенок, проявляющий интерес к киберспорту, в том числе одаренные дети и дети с ограниченными возможностями здоровья и дети-инвалиды.

Форма обучения: очная.

Срок реализации программы - 2 года.

Количество обучающихся в группе - 10-12 человек.

Уровень освоения содержания программы базовый, что предполагает освоение обучающимися специализированных знаний, обеспечение трансляции общей и целостной картины тематического содержания программы.

Вид программы по способам организации содержания: модульная.

Взаимодействие с другими программами в рамках «IT-клуб»: перед обучением по программе «Киберспортивная школа», учащимся рекомендуется освоить содержание программы «IT-Клуб. СТАРТ». В ходе освоения данной программы учащиеся познакомятся с современными компьютерными технологиями, направленными на реализацию своих творческих способностей и смогут намного легче и продуктивнее решать конкретные задачи в рамках программы «Киберспортивная школа».

Возможность продолжения обучения по программам близкого вида деятельности: закончив обучение по программе «Киберспортивная школе», обучающиеся могут продолжить свое образование по дополнительной программе «Программирование на Python», «программирование на языке Java» или «Программирование – это интересно».

Взаимодействие с другими учреждениями, организациями, социально-профессиональными и культурно-досуговыми общностями взрослых и сверстников. Объединение «киберспортивная школа» налаживает творческие связи с киберспортивной школой «Из геймера в киберспортсмены» Института дополнительного образования ТГУ.

Режим занятий: два раза в неделю по 1,5 учебных часа, или одно занятие – один учебный час, второе – два учебных часа. Недельная нагрузка на ребенка – 3 часа. В соответствии с СП 2.4.3648-20 длительность одного учебного часа для школьников – 40 мин.

Продолжительность образовательного процесса: 36 учебных недель (начало занятий 15 сентября, завершение 31 мая),

Объем учебных часов по программе – 216 часов, из них первый год обучения – 108 часа, второй год обучения – 108 часов.

Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса

Программа реализуется в течение двух лет обучения. Каждый год обучения имеет свою специфику и решает определенные задачи обучения и воспитания.

Первый год обучения включает пять модулей «Подготовка к игровой деятельности», «Физическая подготовка киберспортсмена», «Основы эффективной спортивной игры» (вариативный), «Психологические аспекты в киберспорте», «Подготовка к соревнованиям».

В течение первого года обучающиеся:

- 1) осваивают понятия «киберспорт», «игровая роль», «командные коммуникации» через призму практического опыта в ходе тренировок и соревнований;
- 2) изучают киберспортивные платформы и среды;
- 3) приобретают навыки выполнения комплексов упражнений для тренировки основных физических качеств;
- 4) овладевают навыками командного взаимодействия;
- 5) изучают аспекты соревновательных игр;
- 6) овладевают навыками контроля эмоционального состояния спортсмена;
- 7) приобретают умения работать в команде для достижения общих целей.

Все это способствует развитию критического и операционного мышления обучающихся, поддержке физического и эмоционального здоровья обучающегося.

Второй год обучения содержит три модуля «Углубленное изучение механики игры» (вариативный блок), «Продвинутая физическая подготовка киберспортсмена», «Подготовка к соревнованиям высокого уровня», «Основы стриминга для киберспортсмена».

Во второй год обучающиеся:

- 1) осваивают киберспортивные техники выполнения задач в условиях соревновательной игры;
- 2) изучают механику соревновательных игр различных жанров;
- 3) приобретают навыки выполнения и сдачи физических нормативов для киберспортсмена;
- 4) получают опыт участия в киберспортивных соревнованиях;
- 5) овладевают навыками общения с аудиторией и презентации своего опыта.

Все это способствует развитию критического и операционного мышления, развивает коммуникативные навыки, а также способствует формированию опыта коллективного взаимодействия у обучающегося.

Формы образовательного процесса

В течение двух лет обучения обучающиеся приобретают знания и умения работы на современных профессиональных компьютерах и программных средствах. Причём, используется как лицензионное программное обеспечение, так и свободно распространяемое. Занятия по использованию ресурсов Интернет происходят в режиме on-line.

Программа предусматривает теоретические и практические занятия. Большая часть учебного материала осваивается в практической деятельности. Итогом работы по отдельной теме является участие в текущем или итоговом конкурсном мероприятии.

В занятия встраиваются элементы групповой работы, работы по анализу и применению лучших практик киберспортсменов, которые позволяют решить не только задачу обучения, но и сформировать у обучающихся ключевые жизненные компетенции. Основные формы получения «обратной связи»: мониторинг, внутренние и внешние соревнования и турниры, в том числе и дистанционные, научно-практические конференции.

Изучение содержания программы осуществляется в разнообразных **формах**:

- всем составом объединения: организация и проведение соревнований и турниров;
- групповых: имитационные игры по планированию деятельности, изучение опыта профессиональных киберспортсменов, обсуждение итогов тренировок, практические занятия;
- индивидуальных: выполнение комплексов физических упражнений для киберспортсменов, подготовка к конкурсным мероприятиям, сдача нормативов, установленных для киберспортсменов по возрастам.

Программа предполагает, что обучающиеся представляют результаты своей индивидуальной или групповой работы на конкурсные мероприятия различного уровня.

Перечень конкурсных мероприятий,

в которых могут принять участие обучающиеся по программе

- 1) Всероссийский турнир по киберспорту для обучающихся общеобразовательных организаций;
- 2) Всероссийский киберспортивный турнир «РДШ»;
- 3) Областной киберспортивный турнир Федерации киберспорта Самарской области;
- 4) Городской открытый киберспортивный турнир «IT-куб Тольятти»;
- 5) Конкурсы по направлениям киберспортивной подготовки «IT-куб Тольятти».

Взаимодействие педагога с родителями

Работа с родителями на протяжении учебного года включает в себя индивидуальные консультации для родителей с целью совместного решения задач по воспитанию и развитию детей. Родители также привлекаются к посильному участию в жизни детского коллектива: помощь в приобретении расходных материалов, финансирование участия в соревнованиях и конкурсах.

Ожидаемые результаты освоения программы

Требования к уровню подготовки выпускников направлены на овладение обучающимися знаниями и умениями, востребованными в повседневной жизни, значимыми для социальной адаптации личности.

Овладение предметными знаниями и умениями

1 год обучения

Обучающийся будет ***знать/иметь представление***

- основные приемы высокого уровня игры в выбранной киберспортивной дисциплине
- правила техники безопасности при работе на ПК
- основы построения коммуникации в команде, межличностных контактах и в рабочей группе.
- правила проведения киберспортивных соревнований.

Обучающийся ***будет уметь***

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

2 год обучения

Обучающийся будет ***знать:***

- правила техники безопасности при работе на ПК
- принципы работы в команде при соревновательной игре;
- виды компьютерных игр, отличительные особенности каждого вида;
- психологические приемы для эффективного контроля эмоционального состояния спортсмена.

Обучающийся ***будет уметь:***

- строить стратегии одиночной и командной игры;
- выполнять упражнения и тренировки, направленные на поддержания здоровья киберспортсмена;
- применять продвинутые методы и приёмы командной игры.

Овладение метапредметными учебными действиями

По окончании обучения по программе обучающийся ***будет:***

- выстраивать взаимоотношения в группе (команде) для достижения общих целей;
- формулировать поисковый запрос и выбирать способы получения информации;
- формулировать вопросы к взрослому с указанием на недостаточность информации или свое непонимание информации;
- организовывать рабочее место, планировать работу и соблюдать технику безопасности для разного вида работ.

- производить контроль за своими действиями и результатом по заданному образцу;
- выполнять упражнение на основе заданного алгоритма (инструкции);
- указывать в неопределенной ситуации, каких знаний и умений не хватает для успешного действия.

Овладение личностными результатами

По окончании обучения по программе обучающийся *будет*:

- различать оценку действия и оценку личности;
- договариваться и приходить к общему мнению (решению) внутри малой группы, учитывать разные точки зрения внутри группы;
- производить самооценку и оценку действий другого человека на основе заданных критериев (параметров);
- доводить свою позицию до других, критично анализировать свою позицию, признавать ошибочность своего мнения (если оно таково) и корректировать его;
- понимать другие позиции (понимать систему взглядов и интересов другого человека);
- толерантно строить свои отношения с людьми иных позиций и интересов, находить компромиссы;
- продуктивно взаимодействовать с членами своей группы, решающей общую задачу (работать в «цепочке», где от каждого звена зависит конечный результат труда).

Педагогический мониторинг результатов образовательного процесса

Педагогический мониторинг складывается из следующих компонентов.

Входная диагностика знаний. В начале учебных занятий педагогом проводится беседа с обучающимися для определения начального уровня знаний.

Промежуточный контроль усвоения материала осуществляется по завершению изучения каждого модуля с помощью сдачи норматива или комплекса упражнений.

Итоговый мониторинг проводится по завершению учебного года в форме соревновательного мероприятия.

Диагностика усвоения содержания программы проводится педагогом в течение всего учебного года, и результаты ее заносятся в журнал критериальных оценок. Данные о результатах обучения анализируются на итоговом занятии.

В конце учебного года педагог обобщает результаты всех диагностических процедур и определяет уровень результатов образовательной деятельности каждого обучающегося – интегрированный показатель, в котором отображена концентрация достижений всех этапов и составляющих учебно-воспитательного процесса. Возможные уровни освоения ребенком образовательных результатов по программе - низкий (Н), средний (С), высокий (В).

Оценка уровня освоения программы осуществляется по следующим параметрам и критериям.

Высокий уровень освоения программы:

- По показателю теоретической подготовки: обучающийся освоил практически весь объем знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;
- По показателю практической подготовки: обучающийся овладел на 100-80% предметными умениями, навыками и метапредметными учебными действиями, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; самостоятельно выполняет практические задания и сдаёт нормативы на отлично;
- По показателю творческой активности: обучающийся проявляет ярко выраженный интерес к творческой деятельности, к достижению наилучшего результата, коммуникабелен, активен, склонен к самоанализу, генерирует идеи, является участником и призером конкурсных мероприятий городского и выше уровня.

Средний уровень освоения программы:

- По показателю теоретической подготовки: у обучающегося объём усвоенных знаний составляет 79-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;

- По показателю практической подготовки: у обучающегося объём усвоенных предметных умений, навыков и метапредметных учебных действий составляет 79-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца, сдаёт нормативы на хорошо;
- По показателю творческой активности: обучающийся имеет устойчивый интерес к творческой деятельности, стремится к выполнению заданий педагога, к достижению результата в обучении, инициативен, является участником конкурсного мероприятия учрежденческого уровня.

Низкий уровень освоения программы:

- По показателю теоретической подготовки: обучающийся овладел менее чем 50% объема знаний, предусмотренных программой; как правило, избегает употреблять специальные термины;
- По показателю практической подготовки: обучающийся овладел менее чем 50%, предусмотренных предметных умений, навыков и метапредметных учебных действий; испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания с помощью педагога, сдаёт нормативы на удовлетворительно;
- По показателю творческой активности: обучающийся пассивен, безынициативен, со сниженной мотивацией, нет стремления к совершенствованию в выбранной сфере деятельности, не может работать самостоятельно, отказывается участвовать в конкурсных мероприятиях.

Подведение итогов реализации программы

В соответствии с календарным учебным графиком в конце учебного года проводится:

- промежуточная аттестация обучающихся для групп первого года обучения в форме сдачи нормативов и выполнением практического задания;
- итоговая аттестация для групп второго года обучения в форме сдачи нормативов и участием в турнирном мероприятии от городского уровня и выше.

Сведения о проведении и результатах промежуточной и итоговой аттестации обучающихся фиксируются педагогом в электронном журнале в АСУ РСО, где впоследствии формируется отчет об уровне освоения программы каждой группой.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

№	Год обучения и название модуля	Вариант блока	Количество часов всего	В том числе	
				теория	практика
	Первый год обучения		108	35	73
1	Модуль «Подготовка к игровой деятельности»	инвариант	12	6	6
2	Модуль «Физическая подготовка киберспортсмена»	инвариант	21	5	16
3	Модуль «Основы эффективной спортивной игры» (вариативный)	Модуль «Основы эффективной спортивной игры в CS:GO»	42	15	27
		Модуль «Основы эффективной спортивной игры в Dota 2»			
4	Модуль «Психологические аспекты в киберспорте»	инвариант	12	5	7
5	Модуль «Подготовка к соревнованиям»	инвариант	21	4	17
	Второй год обучения		108	23	85
1	Модуль «Углубленное изучение механик игры» (вариативный блок)	Модуль «Углубленное изучение механик игры CS:GO»	36	10	26
		Модуль «Углубленное изучение механик игры Dota 2»			
2	Модуль «Продвинутая физическая подготовка киберспортсмена»	инвариант	30	5	25
3	Модуль «Подготовка к соревнованиям высокого уровня»	инвариант	27	4	23
4	Модуль «Основы стриминга для киберспортсмена»	инвариант	15	4	11
	Итого по программе:		216	58	158

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Первый год обучения

ИНВАРИАНТНЫЙ МОДУЛЬ «ПОДГОТОВКА К ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

Модуль «Подготовка к игровой деятельности» рассчитан на знакомство с оборудованием компьютерного класса и программным обеспечением, необходимым для обучения и тренировок. 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.

Цель модуля – формирование навыков безопасного и эффективного использования компьютерной техники во время тренировок киберспортсменов.

Задачи модуля:

- 1) Формировать представления о киберспортивных платформах и сервисах.
- 2) Познакомить обучающихся со здоровьесберегающими технологиями и упражнениями для работающих с компьютером.
- 3) Формировать опыт настройки ПК и подключения периферийного оборудования.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- виды киберспортивных платформ;
- интерфейс программ Steam и FACEIT;
- этапы создания и настройки аккаунтов киберспортсменов;
- правила техники безопасности при работе с компьютером;
- способы подключения и настройки оборудования ПК;

будут уметь:

- выполнять упражнения по поддержанию и восстановлению здоровья киберспортсмена;
- создавать и настраивать аккаунты киберспортсмена на онлайн-платформах;
- настраивать оборудование ПК для тренировки;

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Техника безопасности при работе с компьютерной техникой	1	1	2
2	Настройка ПК для комфортных тренировок	1	1	2
3	Игровые настройки, повышающие эффективность киберспортсмена	1	1	2
4	Здоровьесберегающие техники и упражнения для киберспортсменов	1	1	2
5	Знакомство с киберспортивными платформами	1	1	2
6	Настройка аккаунтов Steam	1	1	2
Итого по модулю:		6	6	12

Содержание учебного модуля

Тема 1. Техника безопасности при работе с компьютерной техникой.

Теория. О задачах программы и плане на учебный год. Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности. Организация рабочего места. Презентация учебного курса. Правила техники безопасности.

Входная диагностика. Вводная беседа «Что я знаю о Киберспорте».

Тема 2. Настройка ПК для комфортных тренировок.

Теория. Разрешение экрана, подключение периферийных устройств, установка чувствительности мыши для различных режимов игры.

Практика. Лабораторная работа «Настройка ПК и периферийных устройств».

Тема 3. Игровые настройки, повышающие эффективность киберспортсмена.

Теория. Настройка консольных команд в игровом профиле.

Практика. Практическая работа «Настройка консольных команд в игровом профиле».

Тема 4. Здоровьесберегающие техники и упражнения для киберспортсменов.

Теория. Правильное положение при работе за компьютером. Упражнения для восстановления зрения при работе на компьютере. Упражнения для кистей. Комплексы упражнений для глаз и мышц тела. Спортивные нормативы для киберспортсменов.

Практика. Практическая отработка комплексов упражнений для киберспортсменов. Сдача нормативов для киберспортсменов.

Тема 5. Знакомство с киберспортивной платформой FACEIT.

Теория. Создание аккаунта FACEIT.

Практика. Индивидуальная настройка аккаунтов игроков.

Тема 5. Настройка аккаунтов Steam и FACEIT .

Теория. Настройка аккаунтов Steam и FACEIT для подключения к киберспортивной платформе.

Практика. Индивидуальная настройка аккаунтов игроков.

Подведение итогов модуля. Презентация “Я и безопасное использование компьютера”.

ИНВАРИАНТНЫЙ МОДУЛЬ «ФИЗИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА КИБЕРСПОРТСМЕНА»

Модуль «Физическая подготовка киберспортсмена» рассчитан на знакомство со спортивными нормативами и видами физических упражнений для киберспортсменов, необходимыми для обучения и тренировок. На занятиях обучающиеся учатся безопасно выполнять упражнения, связанные с физическими нагрузками. Через практическую работу осваивают приёмы командообразования и командных игр.

Цель модуля – формирование навыков безопасного и эффективного выполнения физических упражнений для поддержания здоровья киберспортсмена.

Задачи модуля:

- 1) Формировать представления о киберспортивных спортивных нормативах.
- 2) Познакомить обучающихся со здоровьесберегающими технологиями и упражнениями для работающих с компьютером.
- 3) Формировать опыт физических нагрузок.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- виды упражнений на развитие скорости реакции;
- виды упражнений на развитие внимания;
- правила командных спортивных игр;
- правила техники безопасности при выполнении физических упражнений;
- перечень спортивных нормативов для киберспортсменов;

будут уметь:

- выполнять упражнения по поддержанию и восстановлению здоровья киберспортсмена;
- взаимодействовать в команде во время спортивных игр;

- контролировать эмоциональное состояние через физические упражнения.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Развитие физических качеств	1	4	5
2	Игры на командообразование	1	3	4
3	Развитие психических качеств	1	3	4
4	Гимнастика, спортивные игры	1	3	4
5	Подвижные игры	1	3	4
	Итого по модулю:	5	16	21

Содержание учебного модуля

Тема 1. Развитие физических качеств.

Теория. Развитие физических качеств.

Практика. Упражнения на развитие выносливости, быстроты реакции, физической силы.

Тема 2. Игры на командообразование

Теория. Игры на командообразование. Игры с изменяющимися условиями, для развития объема внимания и скорости принятия решений.

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

Тема 3. Развитие психологических качеств

Теория. Физические упражнения для снятия стресса. Методы релаксации.

Практика. Отработка навыков контроля эмоционального состояния через физические упражнения

Тема 4. Гимнастика, спортивные игры

Теория. Правильное положение при работе за компьютером. Упражнения для восстановления зрения при работе на компьютере. Упражнения для кистей. Комплексы упражнений для глаз и мышц тела. Спортивные нормативы для киберспортсменов.

Практика. Гимнастика, спортивные игры: футбол, волейбол.

Тема 5. Подвижные игры

Теория. Создание аккаунта FACEIT.

Практика. Подвижные игры: эстафеты и веселые старты для поднятия эмоционального фона в случае неудач при калибровке.

Подведение итогов модуля. Презентация «Моя киберспортивная подготовка».

ВАРИАТИВНЫЙ МОДУЛЬ «ОСНОВЫ ЭФФЕКТИВНОЙ СПОРТИВНОЙ ИГРЫ В CS:GO»

Модуль «Основы эффективной спортивной игры в CS:GO» рассчитан на знакомство с игровыми картами и приемами ведения соревновательного боя. На занятиях обучающиеся знакомятся с приемами и методами ведения соревновательного боя, получают навыки эффективного использования снаряжения. Учатся взаимодействовать в составе команды, использовать командные тактики игры.

Цель модуля – формирование умений командного ведения стратегически выверенного боя.

Задачи модуля:

- 1)Познакомить с игровыми соревновательными картами и инвентарем персонажа ;
- 2)Формировать стратегическое и тактическое мышления в процессе игры.
- 3)Формировать навыки командного взаимодействия в процессе соревнования.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- схемы игровых карт и тактика перемещения по ним;
- виды снаряжения и приёмы его использования;

будут уметь:

- строить стратегию соревновательного боя;
- прогнозировать действия команды и использовать информацию команды для построения стратегии боя.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Первичное знакомство с соревновательными игровыми картами CS:GO	2	3	5
2	Изучение оружейного инвентаря персонажа CS:GO	2	2	4
3	Углубленное изучение соревновательных игровых карт CS:GO	4	7	11
4	Знакомство с видами гранат и способами их применения в CS:GO	2	4	6
5	Тактика ведения боя в игровом процессе CS:GO	3	6	9
6	Командное взаимодействие в процессе игры	2	5	7
Итого по модулю:		15	27	42

Содержание учебного модуля

Тема 1. Первичное знакомство с соревновательными игровыми картами CS:GO

Теория. Турнирные игровые карты. Отличительные особенности турнирных карт. Схемы игровых карт.

Практика. Практическая работа “Ориентирование на игровых турнирных картах”.

Тема 2. Изучение оружейного инвентаря персонажа CS:GO.

Теория. Оружейный набор персонажа наступательной группы. Оружейный набор персонажа обороняющейся группы. Стоимость вооружения и экономика матча. Особенности вооружения для решения игровых задач.

Практика. Практическая работа “Экономически обоснованный выбор набора вооружения для игрового матча”.

Тема 3. Углубленное изучение соревновательных игровых карт CS:GO.

Теория. Особенности всех соревновательных игровых карт. Тайные места и стратегии расположения игрока на карте.

Практика. Отработка расположения и передвижения игрока по карте. Отработка стратегий передвижения по соревновательным картам.

Тема 4. Знакомство с видами гранат и способами их применения в CS:GO.

Теория. Роль гранат в обмундировании игрового персонажа. Тактика применения гранат. Приёмы и методы метания в игровом процессе.

Практика. Отработка навыков метания гранат на местности игровых соревновательных карт. Зачёт на “точность попадания гранаты”.

Тема 5. Тактика ведения боя в игровом процессе CS:GO.

Теория. Тактическая расстановка участников команды. Стратегии нападения. Стратегии защиты.

Практика. Практика ведения боя. Тренировочные игры. Командный мини-турнир.

Тема 6. Командное взаимодействие в процессе игры.

Теория. Роли в команде. Задачи командира. Приёмы взаимодействия игроков в команде. Использование информации от членов команды.

Практика. Внутренний командный турнир.

Подведение итогов модуля. Командное участие в городском киберспортивном турнире.

ВАРИАТИВНЫЙ МОДУЛЬ «ОСНОВЫ ЭФФЕКТИВНОЙ СПОРТИВНОЙ ИГРЫ В DOTA 2»

Модуль «Основы эффективной спортивной игры в DOTA 2» рассчитан на знакомство с игровыми приемами ведения соревновательного боя. На занятиях обучающиеся знакомятся с ролями в игре, персонажами игры, стратегиями ведения боя, получают навыки эффективного использования снаряжения и навыков персонажей. Учатся взаимодействовать в составе команды, использовать командные тактики игры.

Цель модуля – формирование умений командного ведения стратегически выверенного боя.

Задачи модуля:

1)Познакомить с игровыми механиками, видами персонажей и их особенностями, ролями игроков в команде.

2)Формировать стратегическое и тактическое мышления в процессе игры.

3)Формировать навыки командного взаимодействия в процессе соревнования.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- виды персонажей игры, тактику их использования в соревновательном бою;
- виды снаряжения и приёмы его использования;
- разницу в амплуа персонажа

будут уметь:

- строить стратегию соревновательного боя;
- прогнозировать действия команды и использовать информацию команды для построения стратегии боя;
- выбирать роль для игры в команде;
- рассчитывать экономический эффект действий в игре.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Введение в OOTA 2. Особенности киберспортивного сообщества.	2	2	4
2	Игровые Юниты и предметы, их особенности.	3	4	7
3	Амплуа и роли в DOTA 2	3	4	7
4	Основные режимы игр и их особенности	2	4	6
5	Игровая экономика, опыт, ресурсы	2	4	6
6	Особенности рейтинговых игр и ведение стадии выбора персонажей.	2	4	6
7	Повторение изученного материала, обсуждение, работа над ошибками. Продолжение калибровки (10 рейтинговых игр).	1	5	6
Итого по модулю:		15	27	42

Содержание учебного модуля

Тема 1. Введение в DOTA 2. Особенности киберспортивного сообщества.

Теория. Имидж киберспортсмена. Особенности киберспортивного комьюнити. Психология и особенности социализации киберспортсменов. Анализ пройденного материала

Практика. Развитие специальных индивидуальных качеств киберспортсмена, продолжение знакомства с игрой, игра против ботов с постепенным повышением уровня сопротивления.

Тема 2. Игровые Юниты и предметы, их особенности.

Теория. Герои по основному атрибуту СИЛА и особенности геймплея на них. Герои по основному атрибуту ЛОВКОСТЬ и особенности геймплея на них. Герои по основному атрибуту ИНТЕЛЛЕКТ и особенности геймплея на них. Анализ пройденного материала.

Практика. Обучающие мини - игры для понимания механик в самой игре с сопротивлением соперников. Проверка в игре Героев с атрибутом СИЛА. Проверка в игре Героев с атрибутом ЛОВКОСТЬ. Проверка в игре Героев с атрибутом ИНТЕЛЛЕКТ.

Тема 3. Амплуа и роли в DOTA 2.

Теория. Роли и их основные задачи, особенности геймплея на линиях. Керри + фулл саппорт. Мид. Хард + софт саппорт. Анализ пройденного материала. Тестирование по пройденному материалу.

Практика. Просмотр героев по ролям и выбор наиболее комфортного. Керри. Мид. Хард. Развитие специальных индивидуальных качеств киберспортсмена.

Тема 4. Игровая экономика, опыт, ресурсы.

Теория. Знакомство с основными режимами игры (не рейтинговыми). Анализ пройденного материала.

Практика. Апробирование одного из выбранных режимов игры (не рейтингового). Игра без рейтинга, получаем соревновательный опыт.

Тема 5. Основные режимы игр и тек особенности.

Теория. Особенности стадий игры. (экономика, строения, опыт). Начало игры. Середина игры. Поздняя игра.

Практика. Выбор наиболее эффективных героев для различных стадий игры. Начало игры, середина игры, конец игры. Игры без рейтинга.

Тема 6. Особенности рейтинговых игр и ведение стадии выбора персонажей.

Теория. Особенности рейтинговых игр, ведение Драфта. All Pick. Captain mode.

Практика. Калибровка своего текущего рейтинга.

Тема 6. Повторение изученного материала, обсуждение, работа над ошибками.

Продолжение калибровки (10 рейтинговых игр).

Теория. Разбор ошибок и основных сложностей. Анализ пройденного материала.

Практика. Калибровка своего текущего рейтинга.

Подведение итогов модуля. Командное участие в городском киберспортивном турнире.

ИНВАРИАНТНЫЙ МОДУЛЬ «ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ В КИБЕРСПОРТЕ»

Модуль «Психологические аспекты в киберспорте» рассчитан на выработку практических навыков характера киберспортсмена. На занятиях обучающиеся учатся работать с ситуациями победы и поражения в соревнованиях. Научатся устанавливать приоритеты решаемых задач в зависимости от целей команды.

Цель модуля – знакомство с техниками контроля эмоционального состояния киберспортсмена.

Задачи модуля:

- 1)Формировать умения работы с поражениями и неудачами;
- 2)Формирование игрового характера.
- 3) Формирование умений установки приоритетов при командной работе.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- понятие “темперамент” и “характер”;
- виды темпераментов людей и особенности их взаимодействия;
- правила киберспортивных состязаний, связанные с проявлением эмоций и коммуникаций внутри команды и с соперником.

будут уметь:

- правильно и выгодно реагировать на ситуации победы и поражения в соревновании;
- вырабатывать решения проблемных ситуаций;

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Психологическая подготовка к игровым ситуациям	2	1	3
2	Выработка игрового характера	1	2	3
3	Развитие личностных качеств киберспортсмена	1	2	3
4	Как принимать поражения и извлекать уроки из неудачных игр	1	2	3
Итого по модулю:		5	7	12

Содержание учебного модуля**Тема 1. Психологическая подготовка к игровым ситуациям.**

Теория. Ситуации победы и поражения. Стресс во время соревнований.

Практика. Отработка упражнений для нормализации стрессовых ситуаций.

Тема 2. Выработка игрового характера.

Теория. Понятие “темперамент” и “характер”. Виды темперамента.

Практика. Квиз - игра “Почему мы разные”.

Тема 3. Развитие личностных качеств киберспортсмена.

Теория. Аналитика поведения киберспортсменов на основе демо-записей соревнований.

Практика. Квест-игра “Мы команда”.

Тема 4. Как принимать поражения и извлекать уроки из неудачных игр.

Теория. Приёмы работы с отрицательными эмоциями. Правила киберспортивных соревнований, связанные со взаимодействием игроков.

Практика. Анализ демо-записей тренировок команды.

Подведение итогов модуля. Демонстрация и обсуждение интерактивного коллажа «Я и команда».

ИНВАРИАНТНЫЙ МОДУЛЬ «ПОДГОТОВКА К СОРЕВНОВАНИЯМ»

Модуль «Подготовка к соревнованиям» рассчитан на закрепление умений командного взаимодействия и навыков спортивной игры.

Цель модуля – формирование умений использовать различных методов игрового взаимодействия для решения поставленных задач.

Задачи модуля:

- 1) Познакомить с видами соревнований и правилами их проведения;
- 2) Познакомить с принципами, действующими при проведении соревнований по киберспорту различного уровня;
- 3) Формировать умения разрабатывать стратегию командной спортивной игры.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- виды киберспортивных соревнований;
- правила проведения и принципы киберспортивных соревнований;
- правила регистрации на соревнования.

будут уметь:

- применять полученные навыки индивидуальной игры в киберспортивном турнире;
- применять полученные навыки командной игры в киберспортивном турнире;
- зарегистрировать команду на соревнованиях.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Виды и уровни соревнований по киберспортивным дисциплинам	1	1	2
2	Правила киберспортивных соревнований	2	1	3
3	Индивидуальная подготовка к соревнованиям различного уровня	1	7	8
4	Командная подготовка к соревнованиям различного уровня	-	8	8
Итого по модулю:		4	17	21

Содержание учебного модуля

Тема 1. Эксперимент «Виды и уровни соревнований по киберспортивным дисциплинам».

Теория. Соревнования по дисциплинам. Соревнования по уровням участия.

Практика. Правила регистрации команд на киберспортивных платформах для участия в турнирах и конкурсах. Создание аккаунтов игроков и команд в АИС киберспортивных состязаний

Тема 2. Эксперимент «Правила киберспортивных соревнований».

Теория. Знакомство с общими и специальными правилами киберспортивных состязаний.

Практика. Квест-игра “Fair play в киберспорте”.

Тема 3. Эксперимент «Индивидуальная подготовка к соревнованиям различного уровня».

Теория. Знакомство с тренировочными картами игровой вселенной. Боты и сложность игры.

Практика. Отработка упражнений на соревновательных картах. Тренировки практических навыков на учебных картах игровой вселенной. Тренировки с ботами.

Тема 4. Командная подготовка к соревнованиям различного уровня.

Теория. Соревновательные этапы. Тренировочные карты для командных тренировок.

Практика. Тренировки на выделенных серверах. Ролевые тренировки.

Подведение итогов модуля. Участие во внутреннем киберспортивном турнире.

Подведение итогов учебного года. Промежуточная аттестация в форме участия в турнирном мероприятии. Обсуждение результатов аналитики успехов команд, созданных за учебный период. Участие в учрежденческом киберспортивном турнире «IT куб Тольятти».

Второй год обучения

ВАРИАТИВНЫЙ МОДУЛЬ «УГЛУБЛЕННОЕ ИЗУЧЕНИЕ МЕХАНИК ИГРЫ CS:GO»

Модуль «Углубленное изучение механик игры CS:GO» рассчитан на продолжение изучения программы для соревнований CS:GO. На занятиях обучающиеся знакомятся с деталями игровых карт, учатся экспериментировать с видами вооружений. Через практическую работу научатся создавать сценарии хода соревновательного боя.

Цель модуля – формирование умений построения и выполнения сценариев командного соревновательного боя.

Задачи модуля:

- 1) Обеспечить освоение понятий «сценарий соревновательного боя» и «реакция на изменяющиеся обстоятельства во время игры» через призму практического опыта в ходе проведения тренировок.
- 2) Способствовать развитию базовых характеристик киберспортсмена в игре (АИМ, скорость реакции, знание элементов карт, скорости стрельбы)
- 3) Развивать алгоритмическое, критическое и операционное мышление.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- понятие «сценарий соревновательного боя», базовые характеристики киберспортсмена в игре;
- тайные и «особые» места размещения персонажа на игровых картах;
- этапы игры;

будут уметь:

- обрабатывать базовые характеристики киберспортсмена в игре на тренировочных картах - площадках;
- разбивать соревновательный раунд на этапы и элементы;
- выстраивать алгоритмы действий членов команды при соревновании по ролям.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Основные характеристики киберспортсмена в CS:GO	1	4	5
2	Особенности соревновательных игр на карте de_dust2	2	6	8
3	Особенности соревновательных игр на карте de_mirage	2	6	8
4	Особенности соревновательных игр на карте de_inferno и de_train	2	6	8
5	Экономика в игре	1	2	3
6	Использование звука в соревновательном бою	2	2	4
Итого по модулю:		10	26	36

Содержание обучения

Тема 1. Основные характеристики киберспортсмена в CS:GO

Теория. Виды характеристик. АИМ, скорость реакции, знание элементов карт, скорости стрельбы. Перечень и виды тренировочных карт для улучшения основных характеристик.

Практика. Установка и проведение тренировок на специализированных картах-площадках. Зачеты и нормативы по основным характеристикам. Тренировки с ботами.

Тема 2. Особенности соревновательных игр на карте de_dust2.

Теория. Структурные элементы карт de_dust2. Стратегии перемещения. Сценарии действий команды.

Практика. Отработка сценариев перемещений по карте и действий команды. Разработка собственных сценариев. Разработка оборонительной стратегии. Разработка наступательной стратегии. Выявление слабых мест и проблемных и изгибаемых участков на карте.

Тема 3. Особенности соревновательных игр на карте de_mirage.

Теория. Структурные элементы карт de_dust2. Стратегии перемещения. Сценарии действий команды.

Практика. Отработка сценариев перемещений по карте и действий команды. Разработка собственных сценариев. Разработка оборонительной стратегии. Разработка наступательной стратегии. Выявление слабых мест и проблемных и изгибаемых участков на карте.

Тема 4. Особенности соревновательных игр на карте de_inferno и de_train.

Теория. Структурные элементы карт de_dust2. Стратегии перемещения. Сценарии действий команды.

Практика. Отработка сценариев перемещений по карте и действий команды. Разработка собственных сценариев. Разработка оборонительной стратегии. Разработка наступательной стратегии. Выявление слабых мест и проблемных и изгибаемых участков на карте.

Тема 5. Экономика в игре.

Теория. Экономика команды. Распределение игровых средств по ролям.

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

Тема 5. Использование звука в соревновательном бою.

Теория. Виды звуков в игре. Способы распознавания действий противника по звуку.

Практика. Тренинг «Как не выдать себя по звуку». Тренировочные игры на элементах соревновательных карт. Приёмы бесшумных действий во время игры.

Подведение итогов модуля. Зачётная игра в составе команды на каждой соревновательной карте по разработанным стратегическим сценариям.

ВАРИАТИВНЫЙ МОДУЛЬ «УГЛУБЛЕННОЕ ИЗУЧЕНИЕ МЕХАНИК ИГРЫ DOTA 2»

Модуль «углубленное изучение механик игры DOTA 2» рассчитан на знакомство с продвинутыми приемами ведения соревновательного боя. На занятиях обучающиеся знакомятся с развернутыми характеристиками персонажей и предметов в игре, стратегиями ведения боя, получают навыки эффективного использования снаряжения и навыков персонажей. Учатся взаимодействовать в составе команды, использовать командные тактики игры.

Цель модуля – формирование умений командного ведения стратегически выверенного боя.

Задачи модуля:

- 1)Познакомить с игровыми механиками, видами персонажей и их особенностями, ролями игроков в команде.
- 2)Формировать стратегическое и тактическое мышления в процессе игры.
- 3)Формировать навыки командного взаимодействия в процессе соревнования.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- виды персонажей игры, тактику их использования в соревновательном бою;
- виды снаряжения и приёмы его использования;

- особенности макро-игры и микро-игры

будут уметь:

- строить стратегию соревновательного боя;

- разрабатывать собственные сценарии ведения соревновательного боя

- участвовать в работе команды, опираясь на свою роль

- рассчитывать экономический эффект действий в игре.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Особенности макро-игры	1	3	4
2	Микро-игра - важная часть стратегии	2	3	5
3	Предназначение персонажей игры	3	5	8
4	Предназначение игровых предметов и артефактов	1	4	5
5	Командная ролевая экономика	1	2	3
6	Работа с башнями	1	4	5
7	Как найти свою роль в команде	1	5	6
Итого по модулю:		10	26	36

Содержание учебного модуля

Тема 1. Особенности макро-игры.

Теория. Что такое макро-игра? Этапы макро-игры.

Практика. Определение уровня владения стратегиями макро-игры. Отработка основных сценариев макро-игры.

Тема 2. Микро-игра - важная часть стратегии.

Теория. Что такое микро-игра? Важность микро-игры. Основные структурные элементы в микро-игре.

Практика. Определение уровня владения стратегиями микроигры. Отработка основных сценариев микро-игры.

Тема 3. Предназначение персонажей игры.

Теория. Роли и их основные задачи, особенности геймплея на линиях. Керри + фулл саппорт. Мид. Хард + софт саппорт. Анализ пройденного материала. Тестирование по пройденному материалу.

Практика. Просмотр героев по ролям и выбор наиболее комфортного. Керри. Мид. Хард. Развитие специальных индивидуальных качеств киберспортсмена.

Тема 4. Предназначение игровых предметов и артефактов.

Теория. Виды предметов в игре. Расходники, атрибуты, снаряжение, поддержка, магия, броня, оружие, артефакты. Деление предметов на классы. Рошан, события, лавки.

Практика. Зачёт по игровым предметам и обмундированию персонажа.

Тема 5. Командная ролевая экономика.

Теория. Почему для Керри важны ресурсы? Распределение ресурсов на всех этапах игры

Практика. Изучение практик распределения ресурсов игры на различных этапах. Выработка командной экономической стратегии.

Тема 6. Работа с башнями.

Теория. Уровни и виды башен. Приемы работы с башнями.

Практика. Отработка индивидуальных стратегий, при использовании башен.

Тема 6. Как найти свою роль в команде.

Теория. Определение ролей в команде. Распределение зон ответственности на различных этапах игры.

Практика. Нарботка рейтинга команды. Отработка командных стратегий взаимодействия.

Подведение итогов модуля. Командное участие в городском киберспортивном турнире.

ИНВАРИАНТНЫЙ МОДУЛЬ «ПРОДВИНУТАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА КИБЕРСПОРТСМЕНА»

Модуль «Продвинутая физическая подготовка киберспортсмена» рассчитан на закрепление навыков выполнения комплексов физических упражнений. На занятиях обучающиеся знакомятся и отрабатывают упражнения на развитие реакции и внимания, а также отрабатывают необходимые упражнения для сдачи спортивных нормативов.

Цель модуля – повышение уровня физической подготовки обучающихся.

Задачи модуля:

- 1) Отработать комплекс упражнений на развитие реакции;
- 2) Отработать комплекс упражнений на развитие скорости принятия решений, в том числе в стрессовых ситуациях;
- 3) Познакомится со спортивными нормативами для киберспортсменов.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- правила техники безопасности при проведении физических тренировок;
- перечень упражнений для комплексной тренировки реакции и внимания;
- нормативный минимум киберспортсмена;

будут уметь:

- выполнять комплекс упражнений;
- выполнять упражнений общей спортивной подготовки киберспортсмена.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Скорость реакции киберспортсмена	2	8	10
2	Скорость принятия решения спортсменом	1	7	8
3	Спортивные нормативы для киберспортсмена	2	10	12
Итого по модулю:		5	25	30

Содержание обучения

Тема 1. Скорость реакции киберспортсмена

Теория. Комплекс упражнений на развитие реакции спортсмена

Практика. Отработка упражнений на увеличение скорости реакции со спортивными снарядами. Тренировки на учебных онлайн-тренажерах.

Тема 2. Операции работы с числовыми данными.

Теория. Комплекс упражнений на развитие скорости принятия решения спортсмена

Практика. Отработка упражнений на скорость принятия решения со спортивными снарядами. Тренировки на учебных онлайн-тренажерах.

Тема 3. Спортивные нормативы для киберспортсмена

Теория. Знакомство с нормативами. Виды нормативов для киберспортсмена.

Практика. Тренировки на зачет по нормативам

Подведение итогов модуля. Зачет по нормативам.

ИНВАРИАНТНЫЙ МОДУЛЬ «ПОДГОТОВКА К СОРЕВНОВАНИЯМ ВЫСОКОГО УРОВНЯ»

Модуль «Подготовка к соревнованиям высокого уровня» рассчитан на изучение требований и правил соревнований, а также всестороннюю подготовку к ним.

Цель модуля – создание полноценной киберспортивной команды и наработка рейтинга в соревновательном сообществе.

Задачи модуля:

- 1) Закрепить навыки представления команды на соревнованиях;
- 2) Сформировать представление о стиле и имидже команды ;
- 3) Формировать умения работать над личным и коллективным брендом.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- виды и этапы киберспортивных соревнований;
- понятия имидж и бренд команды;
- рейтинговые распределения в киберспортивном сообществе;

будут уметь:

- заявляться на киберспортивные соревнования различного уровня;
- разрабатывать название, логотип, фирменный стиль и брендовые составляющие киберспортивной команды;
- презентовать свою команду.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Высокоуровневые состязания киберспортсменов	2	4	6
2	Командная подготовка к соревнованиям	1	13	14
3	Презентация киберспортивной команды	1	6	7
	Итого по модулю:	4	23	27

Содержание обучения

Тема 1. Высокоуровневые состязания киберспортсменов.

Теория. Площадки для соревнований. Календарь соревнований. Киберспортивные федерации и объединения.

Практика. Изучения профессиональных киберспортивных площадок и соревнований по видам.

Тема 2. Командная подготовка к соревнованиям.

Теория. Различие правил стандартной, рейтинговой и турнирной игры.

Практика. Тренировки на командное взаимодействие в условиях ограниченных возможностей. Отработка критических ситуаций для команды (1 vs 5). Отработка в команде сценариев соревновательного боя

Тема 5. Презентация киберспортивной команды.

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

Практика. Подготовка презентации киберспортивной команды.

Подведение итогов модуля. Презентация киберспортивной команды.

МОДУЛЬ «ОСНОВЫ СТРИМИНГА ДЛЯ КИБЕРСПОРТСМЕНА»

Модуль «Проект «Основы стриминга для киберспортсмена» рассчитан на знакомство обучающихся с технологией проведения прямых эфиров и трансляций своих соревновательных игр.

Цель модуля – создание собственного канала киберспортсмена для трансляций своих соревновательных игр.

Задачи модуля:

- 1) Познакомить обучающихся с основными понятиями в стриминге;
- 2) Научиться настраивать оборудование для трансляций;
- 3) Получить навыки публичного общения и работы с аудиторией.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- перечень оборудования, необходимого для организации прямого эфира;
- способы подключения и настройки программ для стримов;
- виды и особенности ПО для трансляции;
- основные правила общения с аудиторией;

будут уметь:

- подключать оборудование для трансляций;
- устанавливать и настраивать ПО для прямых эфиров;
- проводить трансляции тренировочных и соревновательных игр;
- представлять свой игровой спортивный опыт.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Что такое стриминг?	2	3	5
2	Оборудование для трансляций и прямых эфиров	1	4	5
3	Общение с аудиторией во время прямой трансляции	1	4	5
Итого по модулю:		4	11	15

Содержание обучения

Тема 1. Что такое стриминг?

Теория. Понятие стрим. Виды трансляций. Платформы для прямых трансляций.

Практика. Изучение функционала платформ для стриминговой деятельности. Регистрация аккаунта киберспортсмена на стриминговых платформах.

Тема 2. Практический этап. Создание кода. Тестирование и отладка игры.

Теория. Составление перечня оборудования для стрима. Настройки и способы подключения оборудования. Мобильные прямые трансляции.

Практика. Практическая работа по настройке оборудования и подключения аккаунта. Тестирование и отладка оборудования. Практическая работа “Моя первая прямая трансляция”.

Тема 3. Общение с аудиторией во время прямой трансляции.

Теория. Правила корректного общения с аудиторией. Как подобрать тему для трансляции? Комментирование компьютерных игр. Технические возможности чата трансляции.

Практика. Подготовка и проведение прямой трансляции соревновательной игры. Практикум по комментированию соревновательной игры.

Подведение итогов модуля. Презентация собственного канала для прямых эфиров.

Подведение итогов учебного года. Итоговая аттестация в форме участия в турнирном мероприятии. Обсуждение результатов аналитики успехов команд, созданных за учебный период. Участие в учрежденческом киберспортивном турнире «IT куб Тольятти».

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Кадровое обеспечение

Реализовывать программу может педагог, имеющий высшее педагогическое образование, обладающий достаточными знаниями и опытом практической работы с прикладным программным обеспечением и киберспортивными платформами, владеющий навыками командного менеджмента и организации мероприятий, знающий методики обучения приемам общей спортивной подготовки киберспортсмена

Методическое обеспечение

1. Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

1. ИКТ-технологии, предполагающие выстраивание педагогического процесса на основе использования ресурсов Интернет, технических устройств, электронного оборудования. В рамках курса готовятся видеопрезентации, обучающее видео, модели, которые предъявляются обучающимся и интенсифицируют педагогический процесс.
2. Игровая технология. Применение игровой технологии обусловлена спецификой самого вида деятельности по программе – компьютерные игры.
3. Здоровьесберегающие технологии – необходимое условие организации спортивной деятельности, особенно в условиях такого специфичного вида спорта, как киберспорт., когда спортсмену необходимо контролировать свое психологическое состояние и поддерживать свою физическую форму в условиях стрессовых ситуаций и ограниченной физической активности.

2. Учебно-методический комплекс программы

Для реализации программы «Киберспортивная школа» сформирован учебно-методический комплекс, который постоянно пополняется.

Учебно-методический комплекс имеет следующие разделы и включает следующие материалы:

1) Методические материалы для педагога:

- 1.1. Справочные материалы по терминологии курса.
- 1.2. Технологические карты практической работы по темам программы.
- 1.3. Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений.
- 1.4. Инструкции по охране труда и технике безопасности.
- 1.5. Положение о проведении киберспортивного турнира «IT куб Тольятти».
- 1.6. Положения, приказы, информационные письма о проведении мероприятий различного уровня по профилю объединения
- 1.7. Анкета для родителей «Удовлетворенность результатами посещения ребенком занятий объединения».
- 1.8. Журнал критериальных оценок.

3) Дидактические материалы для обучающихся:

- 3.1. Медиапособия: учебные фильмы;
- 3.2. Компьютерные тесты;
- 3.3. Медиапрезентации по темам занятий.

Информационное обеспечение

1. Литература для педагога:

- 1) Гин, А.А. Приёмы педагогической техники: свобода выбора, открытость, деятельность, обратная связь, идеальность: Пособие для учителей / А.А. Гин. – Гомель : ИПП «Сож», 1999. – 88 с.
- 2) Григорьев, Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М. : Просвещение, 2011. – 223 с. – (Стандарты второго поколения).

- 3) Дайвер, М. Твой путь в киберспорт / Марк Дайвер. Пер. Самсонов П.А. — Минск: Попурри, 2017 – 192с.
- 4) Роланд Ли. Good Luck. Have Fun. Киберспорт / Р. Ли — Эксм», 2016
- 5) Савченко А. Игра как бизнес. От мечты до релиза / А. Савченко — Эксмо, 2020
- 6) Counter Strike Wiki [Электронный ресурс]: <https://counterstrike.fandom.com/>
- 7) Dota 2 - Киберспорт. Раздел соревновательных мероприятий – [Электронный ресурс]: <https://www.dota2.com/esports/spring22/schedule>

2. Используемые интернет-ресурсы

№	Интернет-адрес	Название ресурса	Где используется и для чего
1	https://cyber.sports.ru/	Новости киберспорта	Первый год обучения, модуль 1-2
2	https://www.championat.com/cybersport/	Спортивные чемпионаты	Первый год обучения, модуль 5
4	https://dota2.fandom.com/ru/wiki/	Dota 2 Вики	Энциклопедия Dota 2
5	https://csgohub.ru/	Всё о CS:GO	Сбор игровой статистики, применение конфигов и настроек

Материально-техническое обеспечение программы

Степень реализации программы зависит от технической оснащенности компьютерного класса, наличия программного обеспечения и уровня материальной поддержки учебного процесса. Для проведения практических занятий в компьютерном кабинете необходим следующий состав аппаратного и программного обеспечения:

- 1) Учебный компьютерный кабинет, удовлетворяющий санитарно–гигиеническим требованиям, для занятий группы 12 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. Желательно соответствие между числом учащихся и числом компьютеров как 1:1.

На компьютерах должна быть установлена операционная система Windows7.

В процессе обучения используется следующее программное обеспечение:

- обозреватель Google Chrome и другие интернет браузеры
- онлайн-платформы Steam, FACEIT.
- компьютерные игры CS:GO и Dota 2
- дополнительные тренировочные карты-площадки мастерской CS:GO

- 3) Оборудование, необходимое для реализации программы:

- 3.1. Мультимедийная проекционная установка;
- 3.2. Принтер черно-белый, цветной;
- 3.3 Акустические колонки;
- 3.4. ПК преподавателя.

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

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ,

использованной при составлении программы

1. 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>
2. Дайвер, М. Твой путь в киберспорт / Марк Дайвер. Пер. Самсонов П.А. — Минск: Попурри, 2017 – 192с.
3. Закон Российской Федерации «Об образовании», 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Закон об образовании РФ. – Режим доступа : <http://zakon-ob-obrazovanii.ru/>
4. Золотарева, А.В. Методика преподавания по программам дополнительного образования детей. Учебник и практикум / А.В. Золотарева, Г.М. Криницкая, А.Л. Пикина – М. : Юрайт, 2016. – 400с. – (Профессиональное образование).
5. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р. [Электронный ресурс] / Интернет-портал «Правительство Российской Федерации» – Режим доступа : <http://static.government.ru/media/files/3fIqkklAJ2ENBbCFVEkA3cTOsiypicBo.pdf>
6. Кучма, В.Р. Гигиена детей и подростков при работе с компьютерными видеодисплейными терминалами. / В.Р. Кучма. - М. : Медицина, 2000. - 160 с.
7. Методические рекомендации по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО. [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области - Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
8. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ № 09-3242 от 18.11.2015 г. [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. – Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
9. Методические рекомендации по проектированию разноуровневых дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. /РМЦ ГБОУ ДО СО СДДЮТ – Самара, 2021 [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области - Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
10. Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ. Письмо Министерства образования и науки Самарской области от 03.09.2015 г. № МО-16-09-01/826-ту [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. - Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
11. Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Письмо Министерства просвещения РФ № ГД-39/04 от 19.03.2020 года. [Электронный ресурс] / Министерство просвещения Российской Федерации. Банк документов - Режим доступа: <https://docs.edu.gov.ru/document/26aa857e0152bd199507ffaa15f77c58/>
12. Положение о порядке разработки, экспертизы и утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы МБОУ ДО ГЦИР (утверждено приказом директора МБОУ ДО ГЦИР № 62 от 24.08.2020 г.) [Электронный ресурс] /

- Гуманитарный центр интеллектуального развития. Документы. – Режим доступа: <https://clck.ru/VXrd4>
13. Положение о проведении педагогического мониторинга, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся (утверждено приказом директора МБОУ ДО ГЦИР № 88 от 07.12.2020 г.). [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Документы. – Режим доступа: <https://clck.ru/VXrRg>
 14. Положение об организации образовательного процесса с использованием дистанционных образовательных технологий (утверждено приказом директора МБОУ ДО ГЦИР № 78 от 28.08.2019 г.). [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Документы. – Режим доступа: http://cir.tgl.ru/sp/pic/File/nast/Polozhenie_o_distantne_2020_na_sayt.pdf
 15. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 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"[Электронный ресурс] / Интернет-портал «Российская газета» - Режим доступа: <https://rg.ru/2020/12/22/rospotrebnadzor-post28-site-dok.html>
 16. Приказ Министерства образования и науки РФ от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] / Официальный интернет-портал правовой информации. Государственная система правовой информации. – Режим доступа : <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201811300034>
 17. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ». [Электронный ресурс] / Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования - Режим доступа: <http://fgosvo.ru/news/6/3207>.
 18. Приказ Министерства спорта РФ от 29 апреля 2016 г. №470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта» [Электронный ресурс] / Официальный интернет-портал правовой информации - Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022?index=0&rangeSize>
 19. Фомичева, О.С. Воспитание успешного ребенка в компьютерном веке. / О.С. Фомичева. – М.: Гелиос АРВ, 2000. -192 с.
 20. Центры цифрового образования детей «It-куб». Банк документов [Электронный ресурс] / Академия Минпросвещения России - Режим доступа: <https://apkpro.ru/natsproektobrazovanie/bankdokumentov/>

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Календарный учебный график программы

Календарный учебный график программы составлен в соответствии с локальным актом «Календарный учебный график МБОУ ДО ГЦИР городского округа Тольятти на 2022-2023уч.г.», принятым решением педагогического совета от 24 июня 2022 г., протокол № 5.

<i>Месяц</i>	<i>Содержание деятельности</i>	<i>Промежуточная и итоговая аттестация</i>
Сентябрь	Занятия по расписанию: 3 учебные недели для групп. Начало занятий 12 сентября.	Входная диагностика знаний и практических навыков
Октябрь	Занятия по расписанию 4 учебных недель. Участие в этапе Всероссийского киберспортивного турнира Федерации компьютерного спорта. Период школьных каникул с 27 октября по 4 ноября	
Ноябрь	Занятия по расписанию 4 учебные недели Дополнительный день отдыха (государственный праздник) - 4 ноября	
Декабрь	Занятия по расписанию 5 учебных недель. В период школьных каникул с 30 декабря по 10 января: учрежденческий киберспортивный турнир	
Январь	Занятия по расписанию 3 учебные недели. Дополнительные дни отдыха, связанные с государственными праздниками (выходные дни): 1-8 января	
Февраль	Занятия по расписанию 4 учебные недели. Участие в городском киберспортивном турнире «IT куб Тольятти». Дополнительный день отдыха (государственный праздник) - 23 февраля	
Март	Занятия по расписанию 5 учебных недель. Период школьных каникул с 22-31 марта: Дополнительный день отдыха (государственный праздник) - 8 марта	
Апрель	Занятия по расписанию 4 учебные недели	
Май	Занятия по расписанию 4 учебные недели. Участие в городском киберспортивном турнире «IT куб Тольятти». Завершение учебных занятий 31 мая. Дополнительные дни отдыха, связанные с государственными праздниками –1 мая, 9 мая	Промежуточная аттестация для групп 1 г.о. Итоговая аттестация для групп 2 г.о.
Июнь	Продолжение занятий по программе летней профильной смены по выбору обучающегося (4 недели). Дополнительный день отдыха (государственный праздник) –12 июня	
Июль	Самостоятельные занятия учащихся	
Август	Формирование учебных групп до 10 сентября	
Итого учебных недель:	36 учебных недель	

Оценочные нормативы

**Нормативы общей физической и специальной физической подготовки
для зачисления и перевода в группы на этапе начальной подготовки
по виду спорта «компьютерный спорт»**

№ п/п	Упражнения	Единица измерения	Норматив	
			мальчики	девочки
1. Нормативы общей физической подготовки				
1.1.	Бег на 30 м	с	не более	
			5,7	6,0
1.2.	Бег 1500 м с высокого старта	мин, с	не более	
			8.20	8.55
1.3.	Наклон вперед из положения стоя на гимнастической скамье (от уровня скамьи)	см	не менее	
			+3	+4
1.4.	Бег челночный 3x10 м с высокого старта	с	не более	
			9,0	9,4
1.5.	Поднимание туловища из положения лежа на спине (за 1 мин)	количество раз	не менее	
			32	28
2. Нормативы специальной физической подготовки				
2.1.	Приседание без остановки	количество раз	не менее	
			10	8
2.2.	Техническое мастерство	Обязательная техническая программа		

**Нормативы общей физической и специальной физической подготовки
для зачисления и перевода в группы на тренировочном этапе (этапе
спортивной специализации) по виду спорта «компьютерный спорт»**

№ п/п	Упражнения	Единица измерения	Норматив	
			мужчины	женщины
1. Нормативы общей физической подготовки				
1.1.	Бег на 60 м	с	не более	
			9,6	10,6
1.2.	Бег на 2000 м	мин, с	не более	
			10.00	12.10
1.3.	Наклон вперед из положения стоя на гимнастической скамье (от уровня скамьи)	см	не менее	
			+4	+5
1.4.	Челночный бег 3x10 м	с	не более	
			8,1	9,0
1.5.	Поднимание туловища из положения лежа на спине (за 1 мин)	количество раз	не менее	
			35	31
2. Нормативы специальной физической подготовки				
2.1.	Приседание без остановки	количество раз	не более	
			15	13
2.2.	Техническое мастерство	Обязательная техническая программа		

**Нормативы общей физической и специальной физической подготовки
для зачисления и перевода в группы на этапе совершенствования спортивного
мастерства по виду спорта «компьютерный спорт»**

№ п/п	Упражнения	Единица измерения	Норматив	
			мужчины	женщины
1. Нормативы общей физической подготовки				
1.1.	Бег на 100 м	с	не более	
			14,6	17,6
1.2.	Бег на 2000 м	мин, с	не более	
			–	12.00
1.3.	Бег на 3000 м	мин, с	не более	
			15.00	–
1.4.	Наклон вперед из положения стоя на гимнастической скамье (от уровня скамьи)	см	не менее	
			+6	+7
1.5.	Поднимание туловища из положения лежа на спине (за 1 мин)	количество раз	не менее	
			36	33
2. Нормативы специальной физической подготовки				
2.1.	Приседание без остановки	количество раз	не более	
			20	18
2.2.	Техническое мастерство	Обязательная техническая программа		

**Нормативы общей физической и специальной физической подготовки
для зачисления и перевода в группы на этапе высшего спортивного мастерства
по виду спорта «компьютерный спорт»**

№ п/п	Упражнения	Единица измерения	Норматив	
			мужчины	женщины
1. Нормативы общей физической подготовки				
1.1.	Бег на 100 м	с	не более	
			14,4	17,6
1.2.	Бег на 2000 м	мин, с	не более	
			–	12.00
1.3.	Бег на 3000 м	мин, с	не более	
			15.00	–
1.4.	Наклон вперед из положения стоя на гимнастической скамье (от уровня скамьи)	см	не менее	
			+6	+8
1.5.	Поднимание туловища из положения лежа на спине (за 1 мин)	количество раз	не менее	
			33	32
2. Нормативы специальной физической подготовки				
2.1.	Приседание без остановки	количество раз	не более	
			25	23
2.2.	Техническое мастерство	Обязательная техническая программа		