МР "ХАНГАЛАССКИЙ УЛУС" РЕСПУБЛИКИ САХА (ЯКУТИЯ)

МАУ ДО "ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ "ХАНАЛАС"

ПРИНЯТО

на заседании методического Совета
Протокол № 9
от «02» 11 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАУ ДО «ЦДОД «ХАНАЛАС»
_____ В. Н. Ильин
Приказ № 01-02/68
от «02» 11 2022 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Киберспорт»

Возраст обучающихся: 14-17 лет

Срок реализации: 2 года

Разработчик: Рожин Н.Н.
педагог дополнительного образования

Покровск 2022

1.ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Основная характеристика программы

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

Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р).
- СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования обучающихся" (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. №41).
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Зарегистрировано в Минюсте России 26.09.2022 №70226).

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996- р).
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания обучающихся и молодежи Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242).
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 5 мая 2018 г. N 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»).
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 19.03.2020 №1Д39/04 «О направлении методических рекомендаций по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.
- Региональный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный Главой Республики Саха (Якутия) от 12.12.2018.

Реализация образовательной программы или ее частей возможна как очно, так и с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

1.2. Направленность программы

Данная программа имеет физкультурно-спортивную направленность.

1.3. Уровень освоения программы

Уровень освоения программы базовый

1.4. Актуальность программы

Актуальность внедрения данной образовательной программы обуславливается факторами:

1) *Отсутствие общегосударственной концепции использования компьютерных игр в образовательном процессе*

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

2) *Несоответствие содержания доступных компьютерных игр с воспитательно-развивающими целями*

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

3) *Решение задач по социальной реабилитации и интеграции в социум несовершеннолетних*

На данный момент существует острая проблема асоциальности молодого поколения, ввиду индивидуальных особенностей воспитания и характера. Компьютерный спорт ставит в основу работы командное взаимодействие, тесные социальные контакты, как в процессе обучения, так и в целом межличностное взаимодействие, что приведет к улучшению социальной позиции несовершеннолетних в обществе. Параллельно, обучающиеся приобретут полезные коммуникативные навыки для эффективной социальной адаптации и смогут развивать качества, необходимые для комфортной жизни в социуме.

4) *Профориентация молодежи*

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

1.5. Отличительные особенности

Методы обучения по программе используются в системе довузовского дополнительного образования впервые в России, программа обучения является экспериментальной с точки зрения образовательной деятельности в сфере киберспорта. Методики обучения будут проходить комплексную проверку и проработку для определения наиболее оптимального образовательного курса по обучению основам компьютерного спорта, который будет нацелен на принятие его как первого и основного образовательного стандарта довузовской подготовки обучающихся по направлению «Компьютерный спорт (киберспорт, e-Sport)». ДООП направлена на самореализацию, раскрытие творческого потенциала и профориентацию обучающихся, на раскрытие полного спектра умений и навыков обучающихся, на воспитание каждого обучающегося

во всесторонне развитую личность и профессионала в сфере киберспорта и цифровых технологий.

При реализации ДООП 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.

1.6. Адресат программы

Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы 14-17 лет. Выбор данной возрастной категории для освоения программы обуславливается психологическими особенностями обучающихся среднего и старшего школьного возраста в восприятии материала, мотивации к учебной деятельности, коммуникативной и аналитической деятельности. Более младшая аудитория не имеет достаточной психологической устойчивости, чтобы работать с компьютерными программами согласно учебному плану, и подобные учебные нагрузки могут отрицательно сказаться на психологической деятельности обучающегося, согласно медицинским предписаниям по работе несовершеннолетних с компьютером. Также данный возрастной порог обусловлен наличием ограничений по возрасту для использования программ, необходимых при обучении – виртуальных соревновательных площадок «Боевая арена» и «Спортивный симулятор» (12+). Максимальное количество обучающихся в группе – 15 человек. Необходимое число обучающихся в группе должно быть кратно 5, что важно для корректного формирования команды.

1.7. Объем и сроки реализации программы.

Изучение программного материала рассчитано на 2 года, всего 324 академических часа в год.

1.8. Цель дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

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

1.9. Задачи дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

1.9.1. Обучающие:

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

1.9.2. 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).

1.9.3. Воспитательные:

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

1.10. Условия реализации программы

1.10.1. Условия набора и формирования групп.

Занятия проводятся в разновозрастных группах. Группа формируется из обучающихся 14-17 лет. Для обучения по ДООП «Киберспорт» принимаются все желающие, интересующихся киберспортивными играми.

1.10.2. Количество учащихся в группе.

Количество учащихся в группе 15 человек. Численный состав групп может быть уменьшен при включении в него обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и (или) детей-инвалидов, инвалидов (приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196).

1.10.3. Особенности организации образовательного процесса.

Образовательный процесс имеет развивающий характер, т. е. направлен на развитие природных задатков учащихся, на реализацию их интересов и способностей. Широко применяются личностно-ориентированные технологии обучения, в центре внимания которых неповторимая личность, стремящаяся к реализации своих возможностей. Выбор методов (способов) обучения зависит о психофизиологических, возрастных особенностей учащихся, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи.

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

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

Для профилактики утомляемости на каждом занятии применяются элементы здоровьесберегающих технологий (Комплексы упражнений физкультурных минуток, Комплексы упражнений физкультурных пауз –СанПиН 2.4.4.3172-14).

Компьютерный спорт – многогранная и комплексная сфера, в которой невозможно качественно разобраться без поддержки опытного специалиста. Киберспорт уже приобрел статус официального вида спорта, а значит нуждается в формировании тренировочных методик, ассоциируемых с методиками традиционных видов спорта. Необходимо выстроить систему, основанную на трех базовых элементах педагогической деятельности: лекция, демонстрация и тренировка. Работа в формате лекций, подразумевает освещение

теоретических вопросов в понятной для обучающегося форме, краткое изложение материала должно сопровождаться визуальными примерами. Демонстрация подразумевает разбор конкретной ситуации, относящейся к программе, смоделированный педагогом, с кратким пояснением причины ситуации, действий по ее разрешению и рекомендаций по аналогам решения проблемы. Тренировка подразумевает индивидуальную работу обучающегося под контролем педагога или в формате самостоятельной тренировки по предоставленным педагогом методикам работы. При сочетании данных методов можно получить оптимальный результат, способствующий усвоению всех необходимых профессиональных навыков.

Педагог в рамках программы выступает в большей мере творческим наставником. Он направляет творческий потенциал обучающихся в необходимое русло, соблюдая концепцию самореализации обучающихся и вырабатывая у учащихся навыки самостоятельного применения необходимых для достижения успеха методов и инструментов. Также педагог выступает социальным лидером коллектива, и его задача заключается в сплочении обучающихся на основе выполнения перечня коллективных упражнений, рассчитанных на командное исполнение. При этом разрешение споров и конфликтов внутри коллектива подразумевает индивидуальную работу с каждым обучающимся, исходя из его личностного набора характеристик.

Учебные занятия по программе организуются очно, а также в виде онлайн-курсов. В работе педагог использует дистанционные средства коммуникации с обучающимися, которые при этом не снижают эффективности обучения. Педагог может проконтролировать выполнение «домашнего задания» каждого учащегося в прямом протекании процесса через систему дистанционного наблюдения, что также способствует увеличению ответственности каждого ученика и повышения его профессиональных навыков.

1.10.4. Формы проведения занятий

Очными формами проведения занятий являются: лекции, практические и семинарские занятия, лабораторные работы, мастер-классы, выездные тематические занятия, выполнение самостоятельной работы, творческие отчеты, другие виды учебных занятий и учебных работ.

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

Занятия с использованием ПК проводятся с учетом требований СанПиН 2.4.4.3172-14.

1.10.5. Формы организационной деятельности.

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

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

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

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

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

Освоение программы или ее части может быть реализовано удаленно, путем организации образовательной деятельности в электронной информационно-

образовательной среде, к которой предоставляется открытый доступ через информационно-телекоммуникационную сеть Интернет.

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

1.10.6 Воспитательная деятельность

Воспитательная работа с обучающимися в рамках реализации ДООП

Одной из основных трудовых функций педагога дополнительного образования является организация досуговой деятельности обучающихся в процессе реализации дополнительной общеобразовательной программы (Приказ Минтруда России от 05.05.2018 N 298н "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых" (Зарегистрировано в Минюсте России 28.08.2018 N 52016)). Направленной на создание при подготовке и проведении досуговых мероприятий условий для обучения, воспитания и (или) развития обучающихся, формирования благоприятного психологического климата в группе.

Воспитательный процесс в рамках реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы обеспечивается на каждом занятии в течение всего учебного года в ненавязчивой и доброжелательной форме: в виде бесед на темы общечеловеческих ценностей, этики межличностных отношений, профилактике асоциальных явлений в обществе, отношений старшего и младшего поколений, политической обстановки в мире и роли России в мировом сообществе. Проводятся профилактические беседы по предупреждению коррупционных составляющих в действиях обучающихся. Беседы по профилактике террористических проявлений. При этом особое значение уделяется доброжелательной атмосфере в коллективе. Формированию позитивного взаимоотношения не только внутри коллектива группы, но и в обществе.

В календарно-тематическом плане и содержании образовательной программы выделены часы порядка 5% от всего учебного плана на подготовку и проведение конференций, конкурсов, акций и других мероприятиях, на уровне объединения, образовательной организации, города. Учебно-воспитательные мероприятия проводятся согласно планам, составляемым ежегодно.

Участие в районных, городских и всероссийских выставках, конкурсах, встречи и общение с яркими людьми, возможность показать свою работу обеспечивает развитие личности с активной жизненной позицией.

Для организации и проведения воспитательных мероприятий, привлекаются специалисты МАУ ДО «ЦДОД «ХАНАЛАС»: методист, тьютор, педагог-организатор, педагог-психолог.

1.10.7. Материально-техническое обеспечение.

Для проведения учебного процесса необходимы:

- компьютерный класс с персональными компьютерами в количестве не менее 15 штук,
- лекционный класс,
- сетевое оборудование,
- выход в Интернет,
- акустические колонки,
- интерактивная доска,
- проектор и экран,
- многофункциональное устройство (принтер, копировальный аппарат, сканер),
- стандартная доска с маркерами.

Программное обеспечение:

- Microsoft Power Point 2018,
- Discord client,
- Google Chrome Browser,
- Steam – Dota 2, Counter strike GO
- Riot Games Client - League of Legends,
- Blizzard - Hearthstone: Heroes of Warcraft.

Расходные материалы:

- Картридж – 4 штуки,
- Бумага формата А4 – 3 пачки,
- Канцелярские принадлежности – ручки, карандаши, ластики – по 50 штук.

1.10.8. Кадровое обеспечение программы

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим обозначениям таблицы пункта 2 Профессионального стандарта (Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт), а именно: коды А и В с уровнями квалификации 6.

С целью обеспечения высокого качества организации и реализации воспитательной деятельности в рамках реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы могут быть привлечены педагогические работники МАУ ДО «ЦДОД «ХАНАЛАС»: методисты, тьютеры, педагоги-организаторы, педагог-психолог. **1.11. Планируемые результаты**

- **1.11.1. Личностные:**
- У обучающихся будут развиты (сформированы):
- личностные качества: уважительное отношение к личности, патриотические качества, терпимость, компромиссное отношение к окружающим, стрессоустойчивость, психологическая гибкость, творческий потенциал;
- умения: самопрезентация, коммуникабельность, умение планировать личное и рабочее время, умение владеть основными игровыми инструментами каждой кибердисциплины;
- навыки: коммуникативные навыки, навыки эффективной командной работы, социализации и сохранения собственной индивидуальности в обществе
- **1.11. 2. Предметные:**
- Обучающиеся **будут знать**:
- основы высокого уровня игры в выбранной киберспортивной дисциплине;
- основы построения коммуникации в команде, межличностных контактах и в рабочей группе.
- Обучающиеся **будут уметь**:
- работать на высоком уровне в команде и в индивидуальном исполнении задач на своей игровой роли.;
- использовать специальные методы подготовки и ведения киберспортивных мероприятий.
- **1.11. 3. Метапредметные:**
- У обучающихся будут развиты:
- интерес к профессиональному киберспорту и ведению здорового образа жизни;
- узконаправленные способности в области компьютерного спорта и цифровых технологий в зависимости от выбранной изучаемой области;

- навыки в отдельных областях компьютерного спорта (специалист физической культуры и адаптивной физической культуры, спортсмен-игрок кибердисциплины, комментатор, аналитик, технический сотрудник).

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

При дистанционном обучении теоретические занятия проводятся при обязательном онлайн-включении. На практических дистанционных занятиях могут проводиться индивидуальные консультации. Педагог дополнительного образования подключается к платформе, учащиеся могут заходить/выходить в течение всего занятия по мере необходимости. Педагог проводит работу с результатами тестов, проверяет задания, корректирует, комментирует ход работы, выполненные работы учащихся по электронной почте.

2.1 Учебный план 1 года обучения.

№	Название раздела, темы	Количество часов

п/п		Очно	Дистанционно	
			Теория	Практика
1	Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой	4	2	2
2	История компьютерного спорта в России	6	2	2
3	Основы внутреннего устройства компьютера	8	2	2
4	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	10	2	8
5	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	10	2	10
6	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	24	0	22
7	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	28	2	24
8	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	10	2	8
9	Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект	10	2	8
10	Основы физической культуры киберспортсменов	12	4	14
11	Основы организации киберспортивных мероприятий	12	0	14
12	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	10	0	10
13	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	10	0	10
14	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	8	0	8
Итого		162	20	142

2.2 Учебный план 2 года обучения.

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов		
		Очно	Дистанционно	
			Теория	Практика
	Вводное занятие. Техника безопасности.	4	2	2
	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	6	2	6
	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	36	2	30
	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	36	2	30
	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	30	2	30
	Основы физической культуры киберспортсменов	12	4	14
	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	12	2	8
	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	12	4	8
	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	12	2	12
Итого		162	22	140

3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной программе определяется календарным учебном графиком и соответствует нормам, утвержденным «СанПин к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования обучающихся» № 41 от 04.07.2014 (СанПин 2.4.43172 -14, пункт 8.3, приложение №3)

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий

Первый год	Согласно годовому календарному учебному графику МАУ ДО «ЦДОД «ХАНАЛАС»		36	324	3 раза в неделю по 3 часа
Второй год	Согласно годовому календарному учебному графику МАУ ДО «ЦДОД «ХАНАЛАС»		36	324	3 раза в неделю по 3 часа

4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой.

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

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

2. История компьютерного спорта в России

Теория: Лекция на тему «История и развитие компьютерного спорта в РФ с 2001 года до наших дней»

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

3. Основы внутреннего устройства компьютера
Теория: Лекция об устройстве системного блока, монитора, функционирование всех его комплектующих как единого целого.
Практика: Разбор системного блока и детальное изучение всех его комплектующих.
4. Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки
Теория: Лекции на тему «Как правильно совмещать работу за компьютером и физические тренировки»; «Техника правильной посадки за компьютером как залог успешной игры и сохранения осанки».
Практика: Помощь каждому обучающемуся в выработке правильного положения тела за компьютером.
5. Выбор киберспортивной дисциплины: практикум
Теория: Краткая лекция «Многообразие киберспортивных дисциплин: виды и классификация»
Практика: Краткая игровая сессия в каждой из выбранных дисциплин для определения общегрупповой дисциплины («Боевая арена»: Dota 2, League of Legends; «Соревновательные головоломки»: Hearthstone, Gwent, Artifact; «Спортивный симулятор»: FIFA, NHL).
6. Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)
Практика: Отработка практических приемов повышения индивидуального мастерства: рост APM (action per minute), уменьшение коэффициента «лишних действий»
7. Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)
Теория: Лекция на тему «Важность командного взаимодействия для регулярных побед».
Практика: Командные тренировки внутри группы или между группами с целью отработки базовых навыков: командные перемещения, совместные тактические заготовки, умение слышать и слушать напарника по команде.
8. Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)
Теория: Лекция на тему «Основы составления игровых инструментов для обеспечения роста индивидуального мастерства»
Практика: Тренировки внутри группы или между группами с целью отработки базовых навыков: эффективная манипуляция имеющимися инструментами, обучение рациональному образу мышления и высчитыванию дальнейших ходов.
9. Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект
Теория: Лекция на тему «Как избежать конфликтов в межличностных отношениях на этапе складывания команды».
Практика: Упражнения «Найти компромисс, который не приведет к конфликтам в группе на этапе складывания команды».
10. Основы физической культуры киберспортсменов
Теория: Лекция на тему «Киберспортивные» болезни: как избежать травмирования в компьютерном спорте»
Практика: Отработка основных упражнений для разминки кистей, шейных позвонков и распределение нагрузки на позвоночник.
11. Основы организации киберспортивных мероприятий
Практика: Создание группового творческого проекта «Чемпионат мира по киберспорту в моем городе».
12. Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»

Практика: Проведение внутреннего турнира МАУ ДО «ЦДОД «ХАНАЛАС» в выбранной киберспортивной дисциплине.
13. Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»
Практика: Проведение внутреннего турнира ЦДОД в выбранной киберспортивной дисциплине.
14. Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»
Практика: Проведение внутреннего турнира ЦДОД в выбранной киберспортивной дисциплине.
15. Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»
Практика: Проведение внутреннего турнира ЦДОД в выбранной киберспортивной дисциплине.

5. ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

5.1. УМК (методические и дидактические материалы).

Для проведения занятий по программе используются тестовые задания, презентации, сравнительный анализ результатов учащихся, методические рекомендации по организации работы с учащимися, методическая литература по киберспорту, конспекты организации образовательной деятельности по киберспорту, проводится мониторинг конструктивной деятельности учащихся, в которой выделены уровни освоения и критерии обследования развития конструктивной деятельности учащихся. Мониторинг проводится

с помощью методов: наблюдение, беседы, анализ продуктов образовательной деятельности учащихся, результаты турниров.

Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

№	Наименование темы	Формы занятий	Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса	Дидактические материалы	Техническое оснащение	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой	Беседа	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный.Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Примеры в электронном виде, презентации	Лекционный класс, проекционное оборудование, освещение.	
2	История компьютерного спорта в России	Лекция	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный.Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Примеры в электронном виде, презентации	Лекционный класс, проекционное оборудование, освещение.	Опрос-тестирование
3	Основы внутреннего устройства компьютера	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный.Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Презентации, демонстрационный экземпляр	Компьютерный класс, видео оборудование, освещение.	Практическая работа
4	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	Практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный.Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы	Компьютерный класс, мебель, освещение.	Практическая работа

5	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	Практическое занятие, индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Примеры в электронном виде	Компьютерный класс, освещение.	Практическая работа
6	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	Практическое занятие, индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Видеоматериалы	Компьютерный класс, видеооборудование, освещение.	Практическая работа, форма фиксации результативности.
7	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	Практическое занятие, индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Видеоматериалы	Компьютерный класс, видеооборудование, освещение.	Практическая работа, форма фиксации результативности
8	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	Практическое занятие, индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Видеоматериалы	Компьютерный класс, видеооборудование, освещение.	Практическая работа, форма фиксации результативности.

9	Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект	Лекция	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Примеры в электронном виде, презентации, карточки с заданиями	Лекционный класс, проекционное оборудование, освещение.	Опрос-тестирование
10	Основы физической культуры киберспортсменов	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Примеры в электронном виде, презентации	Лекционный класс, видео оборудование, освещение.	Практическая работа, форма фиксации результативности.
11	Основы организации киберспортивных мероприятий	Лекция	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Примеры в электронном виде, презентации	Лекционный класс, проекционное оборудование, освещение.	Опрос-тестирование
12	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	Практическое занятие, индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Видеоматериалы	Компьютерный класс, видео оборудование, освещение.	Практическая работа, форма фиксации результативности
13	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине	Практическое занятие, индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы:	Видеоматериалы	Компьютерный класс, видео оборудование, освещение.	Практическая работа, форма фиксации результативности

	«Соревновательная головоломка»		демонстрация. Практические методы: практическая работа			
14	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	Практическое занятие, индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа с инструкциями, тренинг. Наглядные методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа	Видеоматериалы	Компьютерный класс, видеооборудование, освещение.	Практическая работа, форма фиксации результативности

В процессе реализации программы предусмотрены следующие формы контроля:

Входной контроль, который проводится для определения степени подготовленности, степени самостоятельности учащихся и их интереса к занятиям. Учащемуся предлагается пройти практические задания, определенные педагогом согласно специфики ДООП.

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

Текущий контроль успеваемости - самооценка и анализ лабораторных и практических работ. Текущий контроль осуществляется в течение учебного года путем наблюдения за работой учащихся. Текущий контроль позволяет определить степень усвоения учащимися учебного материала и уровень их подготовленности к занятиям, повышает ответственность и заинтересованность в обучении. Выявление отстающих и опережающих обучение учеников позволяет своевременно подобрать наиболее эффективные методы и средства обучения.

Промежуточная аттестация проводится в конце первого полугодия в виде турнира и призван оценить качество усвоения материала по ключевым знаниям, также обучающиеся должны пройти внутренний квалификационный экзамен – Внутренний чемпионат МАУ ДО «ЦДОД «ХАНАЛАС» по выбранной кибердисциплине.

Итоговая аттестация проводится с целью определения степени достижения результатов обучения, ориентации учащихся на дальнейшее самостоятельное обучение и получение сведений для совершенствования программы объединения и методов обучения. Учащиеся представляют портфолио с перечнем достижений на уровне города или выше (победы или призовые места в соревнованиях, фестивалях) и должны пройти внутренний квалификационный экзамен – Открытый чемпионат ЦДОД по выбранной кибердисциплине, а также учащиеся участвуют на школьной лиге по компьютерному спорту РС(Я) с целью определения текущей профессиональной пригодности для дальнейшей работы в сфере киберспорта и целесообразности рекомендаций по их трудоустройству в профильные организации города и республики.

Результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы за год обучения фиксируются в документе «Диагностическая карта оценки

уровня образовательных возможностей учащихся» (Приложение 2). Аттестация обучающихся проводится в соответствии с Положением о формах, порядке и периодичности проведения промежуточной/итоговой аттестации обучающихся МАУ ДО «ЦДОД «ХАНАЛАС», утверждённым на педагогическом совете учреждения.

Определить результативность освоения программы позволяет ряд диагностических методик: устные опросы учащихся, проверка алгоритма решения задачи и программной реализация алгоритма, групповой анализ решения и сравнительный анализ эффективности вариантов, контроль по тестовым данным, временной контроль быстродействия, результаты участия в турнирах по киберспорту. Параметры и критерии оценивания по программе представлены в таблице (Приложение 1).

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

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

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

6. ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

На занятиях ДООП «Киберспорт» применяются технологии:

- информационно – коммуникационные технологии, совокупность методов, производственных процессов и программно-технических средств, которые интегрированы с целью сбора, обработки, хранения, распространения, отображения и последующего использования информации в интересах пользователей;
- проектная технология способствует развитию таких личностных качеств учащихся, как самостоятельность, инициативность, способность к творчеству, позволяет распознать их насущные интересы и потребности и представляет собой технологию, рассчитанную на

последовательное выполнение учебных проектов. При реализации проектной технологии создается конкретный продукт, являющийся результатом совместного труда и размышлений учащихся, который приносит им удовлетворение, в связи с тем, что учащиеся в результате работы над проектом пережили ситуацию успеха, самореализации. Проектная технология создает условия для ценностного переосмысления, диалога, при освоении содержания образования, применения и приобретения новых знаний и способов действия;

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

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

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

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

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

7. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ.

Для обучающихся

1. Дайвер М. Твой путь в киберспорт, перевод Самсонов П. А., Попурри, 2017 г. 192 с., 12+ 2. Ли Р. Киберспорт: Good Luck! Have Fun!, Эксмо, 2018, перевод Соловьев А., ISBN 978- 5-04-097471-9, 352 с., 16+

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

Для педагогов

1. Герасимова Т. В. Формирование навыков здорового способа жизни методами оздоровительной физической культуры, Педагогика, психология и медико-биол. проблемы физич. воспитания и спорта. – 2009. - № 10. – С. 25-27

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

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

4. Шапкова Л.В.: Средства адаптивной физической культуры. - М.: Советский спорт, 2001

5. Волошина Л.Н.: Практикум по теории и технологиям физической культуры дошкольников. - Белгород: НИУ БелГУ, 2011.

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

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

8. Евсеев С.П. Теория и организация адаптивной физической культуры. 1 и 2 том, Москва. - Советский спорт, - 2005. - 448 с.

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

10. Аксенова, О.Э. Технологии физкультурно-спортивной деятельности в адаптивной физической культуре: учебное пособие, М.: Советский спорт, 2004. 296 с. ISBN 5-85009-937-9.

11. Башкирское региональное отделение Федерации компьютерного спорта России, «Программа развития компьютерного спорта до 2021 года», 23.08.2017, Уфа. – 35 с.

12. Доклад Министерства Российской Федерации по делам гражданской обороны, чрезвычайным ситуациям и ликвидации последствий стихийных бедствий, «Применение компьютерных игр для формирования культуры безопасности жизнедеятельности у населения», М.: Сборник докладов МЧС России за 2013 год, 2013. – 88 с.

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

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

15. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смыслова О.В. Интернет: воздействие на личность. – М.: Можайск-Терра, 2000.

16. Войскунский А. Е. Киберпсихология как раздел психологической науки и практики, М.: 2013. 8 с.

17. Войскунский А. Е. Психология и Интернет. — М.: Акрополь, 2010.

18. Войскунский А. Е. Перспективы становления психологии Интернета, Психологический журнал. 2013. Т. 34. № 3. С. 110–118. 23

19. Леонтьев В. Новейшая энциклопедия. Компьютер и интернет, Эксмо, 2016, ISBN 978-5- 699-84277-3, 560 с.

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