

ГОРОДСКОЙ ОКРУГ УРАЙ
Ханты-Мансийского автономного округа – Югры

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования»

Принята на заседании педагогического
совета от 29.05.2023 г.
Протокол от 29.05.2023 г. № 3

УТВЕРЖДЕНО:

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

*Направленность: техническая
Возраст учащихся: 11 - 17 лет
Срок реализации: 1 год (144 часа)*

Разработчик:
Толмачева Екатерина Сергеевна,
методист

г. Урай, 2023г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка	3
2. Организационно-педагогические условия реализации программ.....	10
3. Календарный учебный график	18
4. Условия реализации программы	16
5. Информационные источники	20

1. Пояснительная записка

Аннотация

В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимает киберспортивные соревнования. В России киберспорт признали официальным видом спорта.

Киберспорт (компьютерный спорт, электронный спорт) – это вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой.

В интеллектуальных видах спорта, в том числе и в киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремленность, инициативность, стрессоустойчивость, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» направлена на создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои навыки.

Введение:

1.1 Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ (ред. от 07.10.2022) «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный закон от 14 июля 2022 г. № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
3. Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
4. Постановление Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 28.09.2023) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»;
5. Паспорт приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и приоритетным проектам, протокол от 30.11.2016 № 11);
6. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р (ред. от 15.05.2023) «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р» (вместе с «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года»);

7. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

8. Распоряжение Правительства РФ от 12.11.2020 № 2945-Р «Об утверждении плана мероприятий по реализации в 2021 - 2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

(Зарегистрирован 26.09.2022 № 70226);

10. Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями и дополнениями);

11. Приказ Минобрнауки РФ № 882, Минпросвещения России № 391 от 05.08.2020 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ» (Зарегистрировано в Минюсте РФ 10.09.2020 № 59764);

12. Приказ Минобрнауки РФ № 845, Минпросвещения РФ № 369 от 30.07.2020 «Об утверждении Порядка зачета организацией, осуществляющей образовательную деятельность, результатов освоения обучающимися учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), практики, дополнительных образовательных программ в других организациях, осуществляющих образовательную деятельность»;

13. Постановление Правительства Ханты-Мансийского автономного округа - Югры от 30.12.2021 № 634-п «О мерах по реализации государственной программы Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Развитие образования»;

14. Распоряжение Правительства ХМАО - Югры от 05.07.2019 № 356-рп (ред. от 21.06.2021) «О реализации в Ханты-Мансийском автономном округе - Югре отдельных мероприятий федеральных проектов национального проекта «Образование»;

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

16. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию

дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

17. Приказ Департамента образования и молодежной политики Ханты-Мансийского АО - Югры от 4 августа 2016 г. № 1224 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в ХМАО - Югре» (с изменениями и дополнениями);

18. Постановление администрации города Урай от 23.08.2023 № 1795 «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительного образовании детей в городе Урай»;

19. Требования к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам: метод. рекомендации / Безуевская В. А., Ткачева Л. Н., Шалунова М. Г.; Сургут. гос. ун-т. – Сургут : ИЦ СурГУ. – 2022. – 24 с.

20. Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования».

1.2. Направленность: техническая.

1.3. Актуальность программы:

Новизна и отличительные особенности программы.

В ходе данного курса учащиеся обучаются обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе курса учащиеся будут участвовать не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет учащимся опыт, который позволит им не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров. С точки зрения педагогической целесообразности киберспортивные соревнования являются мощнейшим инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения. Таким образом, вместо запрета и отрицания видеоигр, этот курс позволяет направить детские увлечения в позитивное русло. Предусмотренные данной программой занятия могут проводиться как в смешанных группах, так и из учащихся одного возраста. Предполагается, что в дальнейшем группы учащихся, которые занимаются по данной программе, будут участвовать в чемпионатах по киберспорту в качестве сборной. Поэтому в одном объединении могут сформироваться несколько сборных команд.

1.4. Цель

Способствовать развитию интеллектуального и личностного потенциала обучающихся путём формирования устойчивых навыков коммуникации и ориентирования в игровом пространстве в сфере киберспорта.

1.5. Задачи

Обучающие:

1. Обеспечить усвоение основных понятий, законов и направлений киберспорта;
2. Создать условия для отработки навыков и умений в сфере компьютерных игр;
3. Сформировать представление о профессиональном компьютерном спорте;
4. Ознакомить с правилами техники безопасности при занятии спортом.

Развивающие:

1. Создать условия для развития коммуникативных навыков;
2. Способствовать развитию системного мышления;
3. Создать условия для развития памяти, внимания, воображения;
4. Содействовать развитию умений осуществлять рефлексивную деятельность.

Воспитательные:

1. Способствовать развитию культуры взаимоотношений при работе в команде;
2. Способствовать развитию умения отстаивать свою точку зрения;
3. Содействовать развитию интереса к изучению киберспортивной сферы;
4. Влиять на профессиональное самоопределение обучающихся;
5. Воспитывать силу воли, настойчивость, упорство, умение преодолевать трудности;
6. Воспитывать чувство ответственности за свои поступки, слова

1.6. Отличительные особенности

Программа 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.

1.7. Характеристика программы:

Объем программы: 144 часа.

Продолжительность 1 занятия (1 академического часа) – 45 мин.

Программа состоит из образовательных модулей:

I модуль – 68 часа, 4 месяца, 17 полных недель;

II модуль – 76 часов, 5 месяцев, 19 полных недель.

Содержание программы включает материалы, не получившие свое отражение в общеобразовательной программе: лекционные и практические занятия, позволяющие подготовить научный проект и обеспечить участие обучающегося в конкурсах проектов различного уровня.

Метапредметные результаты соответствуют требованиям к результатам

образования действующего ФГОС ООО, ФГОС СПО.

1.8. Адресат программы:

Возраст детей, участвующих в реализации программы – 11-17 лет.

Наполняемость группы – 8 - 24 человек.

1.9. Срок реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы – 1 год.

1.10. Формы и режим занятий:

Форма занятий: индивидуально-групповая.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа. Продолжительность занятия 45 минут. Реализация общеобразовательной программы, возможна с применением электронного обучения и/или дистанционных образовательных технологий.

1.11. Уровень освоения программы:

- логическая последовательность подачи учебного материала;
- доступность учебного материала – от простого к сложному;
- подача учебного материала в интересной для детей форме;
- индивидуальный подход к каждому ребенку с учётом его темперамента, характера, психического развития и уровня знаний.

Обеспечение программы методическими видами продукции (конкурсов, фразеологических игр, игр синонимических рядов, конференций, творческих опусов, учащихся для подачи материала в литературное издание «Наше творчество»).

Методика построения образовательного процесса на занятиях определена следующими принципами:

- **гуманность:** принцип направлен на улучшение качества получения знаний и воспитания;
- **эффективность:** направление на результативность;
- **научность:** получение практических навыков, благодаря теоретическим знаниям;
- **творческая активность:** принцип призван развивать креативные способности воспитанников, стимулировать у них желание стать субъектами индивидуального и группового жизнотворчества, умелая поддержка творческих устремлений, способствующих формированию индивидуального стиля;
- **интегрированность:** технологии, работающие на цель, взаимосвязь друг с другом;
- **принцип обучения и воспитания без насилия;**
- **лично-ориентированный подход:** каждому ребёнку даётся право выбора и уважается этот выбор, признаётся право на ошибку, учитывается мнение ребёнка, приветствуется творчество и активность его;

- рефлексия: способствует формированию навыков самоанализа и самооценки.

Реализация общеобразовательной программы, возможна с применением электронного обучения и/или дистанционных образовательных технологий.

1.12. Планируемые результаты:

Предметные:

- научатся разбираться в совместимости комплектующих компьютера, как согласовываются параметров одних устройств с другими; - изучат основные классы компьютерных игр;

- будут понимать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;

- будут знать основные правила и особенности проведения киберспортивных игр;

- изучат основы киберспорта как спортивной дисциплины.

Метапредметные:

- будут уметь четко планировать;

- появятся навыки работы в коллективе;

- появятся доверительное дружеское отношение;

- появятся навыки познавательной активности, будут развиты коммуникативные навыки;

- появятся аналитическое и критическое мышление, самооценка, навыки работы в группе, в команде;

Личностные:

- будут сформированы лидерские качества;

- научатся дисциплине, ответственности, планированию;

- появятся навыки работы в команде, научатся договариваться;

- появится благоприятный климат в детском коллективе.

1.13. Формы контроля и подведения итогов реализации программы:

Способы определения результативности

Для отслеживания результативности обучения учащихся по программе используются: педагогическое наблюдение, тестирование, опрос, мониторинг, участие обучающихся в конкурсах, выставках, фестивалях.

За результативностью обучения учащихся по программе осуществляется контроль:

- в начале обучения – начальный или входной контроль;

- по итогам полугодия – промежуточный контроль;

- в течение всего учебного года – текущий контроль;

- в конце обучения по программе – итоговый контроль.

Форма подведения итогов реализации дополнительной

общеобразовательной общеразвивающей программы – в программе предусмотрены следующие виды и формы контроля знаний, умений и навыков обучающихся: тестирование (письменное, устное), взаимоконтроль, взаимопроверка, исследование, практические работы, защита творческих проектов.

Форма промежуточной (итоговой) аттестации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы – итоговое тестирование.

Критерии оценки результативности

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

– **высокий уровень** – учащийся освоил практически весь объем знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;

– **средний уровень** – у учащегося объем усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;

– **низкий уровень** – учащийся овладел менее чем 50% объема знаний, предусмотренных программой; учащийся, как правило, избегает употреблять специальные термины.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

– **высокий уровень** – учащийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными практическими работами программы за конкретный период; задания выполняет самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества;

– **средний уровень** – у учащегося объем усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; выполняет задания с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;

– **низкий уровень** – учащийся овладел менее чем 50%, предусмотренных умений и навыков; испытывает серьезные затруднения при самостоятельной работе; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Результаты аттестации фиксируются в Протоколе промежуточной (итоговой) аттестации учащихся, который является одним из отчетных документов.

Промежуточная (итоговая) аттестация проводится согласно Положению о формах, периодичности, порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования».

Система контроля и оценки детских достижений дает возможность проследить развитие каждого ребенка, выявить наиболее способных, создать условия для их дальнейшего развития, определить степень освоения программы и своевременно внести корректировку в образовательно-воспитательный процесс.

2. Организационно-педагогические условия реализации программ.

2.1. Учебной план

пп	Раздел. Тема.	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
I модуль				
Раздел 1. Персональный компьютер				
1.1	Вводное занятие. Техника безопасности	2	0	2
1.2	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре	2	2	4
1.3	Выбор и настройка игровых аксессуаров	2	2	4
	Всего	6	4	10
Раздел 2. Киберспортивные дисциплины				
2.1	Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы	2	2	4
2.2	Киберспортивные дисциплины направления стратегии	2	2	4
2.3	Киберспортивные дисциплины направления МОБА	2	2	4
2.4	Прочие киберспортивные дисциплины	2	2	4
2.5	Выбор соревновательной киберспортивной дисциплины	2	2	4
	Всего	10	10	20
Раздел 3. Внедрение в дисциплину				
3.1	Детальное рассмотрение правил, обзор соревнований	8	8	16
3.2	Практика игры в команде. Распределение ролей	4	16	22
	Всего	12	24	38
	ИТОГО (I модуль)	28	38	68
II модуль				
Раздел 3. Внедрение в дисциплину				
3.3	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	12	10	22
3.4	Отработка командных стратегий и тактических приемов	8	12	20

3.5	Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату	4	16	20
3.6	Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине	2	10	12
3.7	Итоговое занятие, награждение победителей	2	2	4
	ИТОГО (II модуль)	28	50	78
ИТОГО		56	88	144

Содержание учебно-тематического плана

Раздел 1. «Персональный компьютер»

Тема 1.1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория: Техника безопасности при работе с электричеством, рабочими инструментами. Методическое и техническое обеспечение:

- Презентация.
- Компьютер с проектором и интерактивной доской.

Тема 1.2. Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.

Теория: История развития компьютерных игр.

Практика: Подбор оборудования для игр.

Методическое и техническое обеспечение:

- Презентация.
- Компьютер с проектором и интерактивной доской.
- Компьютеры для учащихся с выходом в интернет.

Тема 1.3. Выбор и настройка игровых аксессуаров.

Теория: Обзор рынка геймерской периферии.

Практика: Персональная подстройка оборудования.

Методическое и техническое обеспечение:

- Презентация.
- Компьютер с проектором и интерактивной доской.
- Компьютеры для учащихся с выходом в интернет.

Раздел 2. «Киберспортивные дисциплины» (20 часов)

Тема 2.1. Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы.

Теория: Обзор дисциплин.

Практика: Опробование дисциплин.

Методическое и техническое обеспечение:

- Презентация.
- Компьютер с проектором и интерактивной доской.
- Компьютеры для учащихся с выходом в интернет.

Тема 2.2. Киберспортивные дисциплины направления стратегии.

Теория: Обзор дисциплин.

Практика: Опробование дисциплин.

Методическое и техническое обеспечение:

- Презентация.
- Компьютер с проектором и интерактивной доской.
- Компьютеры для учащихся с выходом в интернет.

Тема 2.3. Киберспортивные дисциплины направления МОВА.

Теория: Обзор дисциплин.

Практика: Опробование дисциплин.

Методическое и техническое обеспечение:

- Презентация.
- Компьютер с проектором и интерактивной доской.
- Компьютеры для учащихся с выходом в интернет.

Тема 2.4. Прочие киберспортивные дисциплины.

Теория: Обзор дисциплин.

Практика: Опробование дисциплин.

Методическое и техническое обеспечение:

- Презентация.
- Компьютер с проектором и интерактивной доской.
- Компьютеры для учащихся с выходом в интернет.

Тема 2.5. Выбор соревновательной киберспортивной дисциплины.

Теория: Разбор критерий выбора.

Практика: Опробование дисциплин.

Методическое и техническое обеспечение:

- Презентация.
- Компьютер с проектором и интерактивной доской.
- Компьютеры для учащихся с выходом в интернет.

Раздел 3. «Внедрение в дисциплину»

Тема 3.1. Детальное рассмотрение правил, обзор соревнований.

Теория: Правила соревнований.

Практика: Разбор турниров.

Методическое и техническое обеспечение:

- Презентация.
- Компьютер с проектором и интерактивной доской.
- Компьютеры для учащихся с выходом в интернет.

Тема 3.2. Практика игры в команде. Распределение ролей.

Теория: Основы командной игры.

Практика: Тренировка командного взаимодействия.

Методическое и техническое обеспечение:

- Презентация.

- Компьютер с проектором и интерактивной доской.
- Компьютеры для учащихся с выходом в интернет.

Тема 3.3. Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.

Теория: Выбор матчей для обзора.

Практика: Рассмотрение типичных ошибок и правильных решений.

Методическое и техническое обеспечение:

- Презентация.
- Компьютер с проектором и интерактивной доской.
- Компьютеры для учащихся с выходом в интернет.

Тема 3.4. Отработка командных стратегий и тактических приемов.

Теория: Важность навыков командного взаимодействия.

Практика: Работа в команде над поставленными целями.

Методическое и техническое обеспечение:

- Презентация.
- Компьютер с проектором и интерактивной доской.
- Компьютеры для учащихся с выходом в интернет.

Тема 3.5. Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату.

Теория: Стратегии турнирной игры.

Практика: Отработка индивидуальных навыков.

Методическое и техническое обеспечение:

- Презентация.
- Компьютер с проектором и интерактивной доской.
- Компьютеры для учащихся с выходом в интернет.

Тема 3.6. Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине.

Теория: Турнирные особенности дисциплины.

Практика: Проведение турнира.

Методическое и техническое обеспечение:

- Презентация.
- Компьютер с проектором и интерактивной доской.
- Компьютеры для учащихся с выходом в интернет.

Тема 3.7. Итоговое занятие, награждение победителей.

Методическое и техническое обеспечение:

- Презентация.
- Компьютер с проектором и интерактивной доской.

3. Календарный учебный график:

Сроки	Название раздела, темы занятия	Кол-во часов
1	Вводное занятие. Техника безопасности	2

месяц	1 неделя	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре	2
	2 неделя	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре	2
		Выбор и настройка игровых аксессуаров	2
	3 неделя	Выбор и настройка игровых аксессуаров	2
		Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы	2
	4 неделя	Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы	2
Киберспортивные дисциплины направления стратегии		2	
2 месяц	1 неделя	Киберспортивные дисциплины направления стратегии	2
		Киберспортивные дисциплины направления МОВА	2
	2 неделя	Киберспортивные дисциплины направления МОВА	2
		Прочие киберспортивные дисциплины	2
	3 неделя	Прочие киберспортивные дисциплины	2
		Выбор соревновательной киберспортивной дисциплины	2
	4 неделя	Выбор соревновательной киберспортивной дисциплины	2
		Детальное рассмотрение правил, обзор соревнований	2
3 месяц	1 неделя	Детальное рассмотрение правил, обзор соревнований	2
		Детальное рассмотрение правил, обзор соревнований	2
	2 неделя	Детальное рассмотрение правил, обзор соревнований	2
		Детальное рассмотрение правил, обзор соревнований	2
	3 неделя	Детальное рассмотрение правил, обзор соревнований	2
		Детальное рассмотрение правил, обзор соревнований	2
	4 неделя	Детальное рассмотрение правил, обзор	2

		соревнований	
		Практика игры в команде. Распределение ролей	2
4 месяц	1 неделя	Практика игры в команде. Распределение ролей	2
		Практика игры в команде. Распределение ролей	2
	2 неделя	Практика игры в команде. Распределение ролей	2
		Практика игры в команде. Распределение ролей	2
	3 неделя	Практика игры в команде. Распределение ролей	2
		Практика игры в команде. Распределение ролей	2
	4 неделя	Практика игры в команде. Распределение ролей	2
		Практика игры в команде. Распределение ролей	2
5 месяц	1 неделя	Практика игры в команде. Распределение ролей	2
		Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	2
	2 неделя	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	2
		Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	2
	3 неделя	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	2
		Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	2
	4 неделя	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	2
		Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	2
6 месяц	1 неделя	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	2
		Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	2
	2 неделя	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	2
		Отработка командных стратегий и тактических приемов	2
	3 неделя	Отработка командных стратегий и тактических приемов	2
		Отработка командных стратегий и тактических приемов	2
	4 неделя	Отработка командных стратегий и тактических приемов	2
		Отработка командных стратегий и тактических приемов	2
7 месяц	1 неделя	Отработка командных стратегий и тактических приемов	2
		Отработка командных стратегий и тактических приемов	2
	2 неделя	Отработка командных стратегий и тактических приемов	2
		Отработка командных стратегий и тактических приемов	2

		приемов		
	3 неделя	Отработка командных стратегий и тактических приемов	2	
		Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату	2	
	4 неделя	Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату	2	
		Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату	2	
8 месяц	1 неделя	Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату	2	
		Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату	2	
	2 неделя	Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату	2	
		Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату	2	
	3 неделя	Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату	2	
		Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату	2	
	4 неделя	Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату	2	
		Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине	2	
	9 месяц	1 неделя	Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине	2
			Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине	2
2 неделя		Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине	2	
		Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине	2	
3 неделя		Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине	2	
		Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине	2	
4 неделя		Итоговое занятие, награждение победителей	2	

		Итоговое занятие, награждение победителей	2
Итого			144

4. Условия реализации программы

Методическое обеспечение

Дидактическое и учебно-методическое обеспечение включает в себя мультимедийные презентации и схемы, электронные книги, видеофильмы технической тематики, Интернет-ресурсы.

Методы обучения, используемые в программе: словесные (устное объяснение материала), наглядные (презентация), практические и аналитические работы. С целью вовлечения в продуктивную деятельность обучающихся будут использованы:

- анализ информационных источников (Интернет);
- основные методы сбора и обработки данных;
- метод погружения;
- исследования;
- опытная работа.

Материально-техническое обеспечение

Учебный кабинет, оборудованный компьютерами с доступом в интернет, интерактивной доской. Для реализации программы в кабинете должно иметься следующее оборудование и программное обеспечение (1 учебный комплект на 1 учащегося): персональный компьютер с выходом в интернет.

Информационное обеспечение (интернет-ресурсы):

1. cybersport.ru. киберспорт и игры, новости, турниры, расписание матчей, рейтинги команд и игроков
2. prodota.ru. Главный Dota 2 сайт на русском языке.
3. sports.ru. Все новости спорта.
4. championat.com. Всё о киберспорте и не только.
5. igromania.ru. Игромания

Кадровое обеспечение программы:

Педагог дополнительного образования, имеющий среднее профессиональное или высшее образование без предъявления к стажу педагогической работы, имеющий подготовку по профилю программы.

Программное обеспечение:

Python, Jupyter Notebook в составе дистрибутива Anaconda;
 Среда разработки PyCharm;
 Пакет приложений office;
 Windows 10/11;
 Web-браузер.

1. Литература для педагога и учащихся

Для педагога:

1. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2018.;
2. Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2018;
3. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2019;
4. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7. - СПб.: Наука и Техника, 2018;

Для обучающихся и родителей:

1. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire;
2. Андрей «FUki» Кирюкин «USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro» [Электронный ресурс]// сайт Virtus.pro;
3. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2018;
4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2021;
5. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2022;
6. Панфилов К., Миллионы на играх: Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2019.