



**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОДА НИЖНЕВАРТОВСКА
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО И ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО
ТВОРЧЕСТВА «ПАТРИОТ»**

«ПРИНЯТО»

Педагогическим советом
Протокол №3
от «15» мая 2023г.

«УТВЕРЖДЕНО»

директор МАУДО
г.Нижневартовска «ЦДиЮТТ
«Патриот»

_____ Ф.М. Кадров
Приказ № 306
от «15» мая 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа технической направленности
«КИБЕРСПОРТ»

Возраст обучающихся: *12-17 лет*

Срок реализации: 2 года

Разработчик (разработчики), должность: Лобанов Александр Валерьевич,
педагог дополнительного образования

Рубцова Ольга Николаевна, педагог дополнительного образования

Методическое сопровождение: Кузнецова Анастасия Владимировна, методист

г. Нижневартовск, 2023 г.

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» (далее – программа) разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273-ФЗ;

- Концепция развития дополнительного образования в Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р;

- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. №629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации №28 от 08.09.2020 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Методические рекомендации Министерства просвещения Российской Федерации от 20.03.2020 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;

Направленность: техническая.

Уровень освоения: базовый.

Форма получения образования: в организации, осуществляющей образовательную деятельность (МАУДО г.Нижевартовска «ЦДиЮТТ «Патриот»).

Актуальность программы

Киберспорт – это быстро развивающаяся мировая индустрия, в которой опытные геймеры участвуют в командных и индивидуальных соревнованиях по компьютерным играм. Как и традиционные виды спорта, киберспорт включает в себя соревнования по множеству дисциплин.

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, 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.

5) Популяризация компьютерного спорта в России и создание профессиональной среды для возвращения спортсменов мирового уровня

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 Российская Федерация должна иметь выдающихся спортсменов мирового класса, которые смогут одерживать победы на международных чемпионатах.

Отличительные особенности

Дополнительная общеобразовательная 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.

При реализации дополнительной общеобразовательной 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.

Адресат программы

Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы 12-17 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 – 10-15 человек. Необходимое число обучающихся в группе должно быть кратно 5, что важно для корректного формирования команды.

Объем и срок реализации программы

Изучение программного материала рассчитано на 2 года, всего 432 академических часа.

Цель и задачи программы

Цель: Формирование и развитие творческих способностей обучающихся в области киберспортивной деятельности.

Задачи:

- 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.

- 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).
- 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.

Планируемые результаты

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

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.

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).

Формирование ключевых компетенций, актуальных личностных качеств: креативность, доброжелательность, информационная грамотность, саморегуляция.

Организация образовательного процесса

- количество обучающихся в группе 10-15 человек. Численный состав групп может быть уменьшен при включении в него обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и (или) детей-инвалидов.

- групповые занятия проводятся в учебном кабинете, оснащённом мобильным компьютерным оборудованием.

с применением дистанционных технологий, электронного обучения (дистанционные технологии, облачные технологии, технологии группы Яндекс, персональный сайт педагога и др.)

Продолжительность учебного занятия составляет 6 часов в неделю (3 раза в неделю по 2 часа с 10-минутным перерывом). Один академический час составляет 45 минут; если занятие предусматривает только практическую форму организации работы, то занятие сокращается до 25-30 минут.

Форма обучения: очная с применением дистанционных образовательных технологий.

Очная форма обучения с применением дистанционных образовательных технологий действует во время ограничительных мер, связанных с необходимостью проведения учебных занятий с применением дистанционных образовательных технологий (ухудшение эпидемиологической ситуации, климатической обстановки, в период длительной болезни обучающегося, во время командировки педагогического работника, связанной с реализацией дополнительной общеобразовательной программы, отпуск, болезнь (лист нетрудоспособности) педагогического работника или в иные случаи в порядке, установленные Правительством Российской Федерации).

- *формы проведения занятий*
- традиционные занятия;
- комбинированные занятия;
- практические занятия.

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 в форме онлайн-уроков, видеоконференций, вебинаров, онлайн-тестирования.

При дистанционном обучении теоретические занятия проводятся при обязательном онлайн-включении. На практических дистанционных занятиях могут проводиться индивидуальные консультации. Педагог дополнительного образования подключается к платформе, обучающиеся 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.

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 от 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).

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 обучающегося и повышения его профессиональных навыков.

Используемые образовательные 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 учащихся;
- 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 обучающиеся получают специальные задания, для решения поставленных задач.

- материально-техническое оснащение программы:

1) компьютерный класс с персональными компьютерами в количестве 10-15 штук (100%);

2) интерактивная доска – 1 (100%);

3) экран – 1 (100 %);

4) выход в Интернет (100 %);

5) лазерный принтер (80%);

- кадровое обеспечение: программу реализует педагог дополнительного образования с актуальной курсовой подготовкой.

- формы работы с родителями

индивидуальная работа: беседа, консультация, взаимодействие с помощью групп в социальной сети «ВКонтакте», SFERUM и др.;

При реализации программы возможны массовые мероприятия для совместной деятельности обучающихся и родителей (законных представителей): КТД, дни открытых дверей, презентация программы и др).

2. Учебный план 1-го года обучения

№ п/п	Разделы и темы занятий	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Дистанционно		
			Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой.	4	2	2	
2.	История компьютерного спорта в России	6	2	4	
3.	Основы внутреннего устройства компьютера	12	2	10	
4.	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	18	2	16	
5.	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	20	2	18	
6.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	22		22	
7.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	20	2	18	
8.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	18	2	16	
9.	Основы командного взаимодействия	10	2	8	

	киберспортсменов: психологический аспект				
10.	Основы физической культуры киберспортсменов	10	2	8	
11.	Основы организации киберспортивных мероприятий	12		12	
12.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	18		18	
13.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	18		18	
14.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	20		20	
15.	Профориентационные встречи	6		6	
16.	Промежуточная (годовая) аттестация	2		2	
	Итого	216	18	210	

Учебный план 2-го года обучения

№ п/п	Разделы и темы занятий	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Дистанционно		
			Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Техника безопасности.	4	2	2	
2.	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	14	2	12	
3.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине	50	4	46	

	«Боевая арена» (по выбору)				
4.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	44	4	40	
5.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	42	2	40	
6.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	18		18	
7.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	18		18	
8.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	18		18	
9.	Профориентационные встречи	6		6	
10.	Промежуточная (годовая) аттестация	2		2	
	Итого	216	14	214	

3. Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Киберспорт»

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.	31.05	37	108	216	3 раза в неделю по 2 часа
2 год	01.09.	31.05	37	108	216	3 раза в неделю по 2 часа

МАУДО г. Нижневартовска «ЦДиЮТТ «Патриот» дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы реализует в течение всего календарного года, включая каникулярное время.

Ожидаемые результаты

·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

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.

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).

Формирование ключевых компетенций, актуальных личностных качеств: креативность, доброжелательность, информационная грамотность, саморегуляция.

4. Рабочая программа

Календарно-тематическое планирование

1 год обучения

1. Обучить навыкам высокого уровня игры в выбранной киберспортивной дисциплине;
2. Научить основам построения коммуникации в команде, межличностных контактах и в рабочей группе;
3. Научить использованию специальных методов подготовки и ведения киберспортивных мероприятий;
4. Формирование ключевых компетенций (креативность, критическое мышление, инновации как потребность), актуальных личностных качеств (инициативность, умение учиться, работать в команде, любопытство и открытость опыту), элементов новой грамотности (икт-грамотность, информационная грамотность, технологическая грамотность).

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Дата
1.	Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой.	2	Беседа/вебинар	
2.	История компьютерного спорта в России	2	Беседа/вебинар	
3.	История компьютерного спорта в России	2	Практикум/ видеоконференция	
4.	История компьютерного спорта в России	2	Практикум/ видеоконференция	
5.	Основы внутреннего устройства компьютера	2	Беседа/вебинар	
6.	Основы внутреннего устройства компьютера	2	Практикум/ видеоконференция	

7.	Основы внутреннего устройства компьютера	2	Практикум/ видеоконференция	
8.	Основы внутреннего устройства компьютера	2	Практикум/ видеоконференция	
9.	Основы внутреннего устройства компьютера	2	Практикум/ видеоконференция	
10.	Основы внутреннего устройства компьютера	2	Практикум/ видеоконференция	
11.	Основы внутреннего устройства компьютера	2	Практикум/ видеоконференция	
12.	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	2	Беседа/вебинар	
13.	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	2	Практикум/ видеоконференция	
14.	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	2	Практикум/ видеоконференция	
15.	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	2	Практикум/ видеоконференция	
16.	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	2	Практикум/ видеоконференция	
17.	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	2	Практикум/ видеоконференция	

18.	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	2	Практикум/ видеоконференция	
19.	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	2	Практикум/ видеоконференция	
20.	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	2	Практикум/ видеоконференция	
21.	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	2	Беседа/вебинар	
22.	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	2	Практикум/ видеоконференция	
23.	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	2	Практикум/ видеоконференция	
24.	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	2	Практикум/ видеоконференция	
25.	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	2	Практикум/ видеоконференция	
26.	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	2	Практикум/ видеоконференция	
27.	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	2	Практикум/ видеоконференция	
28.	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	2	Практикум/ видеоконференция	
29.	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	2	Практикум/ видеоконференция	
30.	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	2	Практикум/ видеоконференция	
31.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	

32.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
33.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
34.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
35.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
36.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
37.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
38.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
39.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
40.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
41.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	

42.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
43.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
44.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Беседа/вебинар	
45.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
46.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
47.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
48.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
49.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
50.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
51.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	

52.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
53.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Беседа/вебинар	
54.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
55.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
56.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
57.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
58.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
59.	Отработка основных индивидуальных навыков в	2	Практикум/ видеоконференция	

	дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)			
60.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
61.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
62.	Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект	2	Беседа/вебинар	
63.	Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект	2	Практикум/ видеоконференция	
64.	Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект	2	Практикум/ видеоконференция	
65.	Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект	2	Практикум/ видеоконференция	
66.	Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект	2	Практикум/ видеоконференция	
67.	Основы физической культуры киберспортсменов	2	Беседа/вебинар	
68.	Основы физической культуры киберспортсменов	2	Практикум/ видеоконференция	

69.	Основы физической культуры киберспортсменов	2	Практикум/ видеоконференция	
70.	Основы физической культуры киберспортсменов	2	Практикум/ видеоконференция	
71.	Основы физической культуры киберспортсменов	2	Практикум/ видеоконференция	
72.	Основы физической культуры киберспортсменов	2	Практикум/ видеоконференция	
73.	Основы организации киберспортивных мероприятий	2	Практикум/ видеоконференция	
74.	Основы организации киберспортивных мероприятий	2	Практикум/ видеоконференция	
75.	Основы организации киберспортивных мероприятий	2	Практикум/ видеоконференция	
76.	Основы организации киберспортивных мероприятий	2	Практикум/ видеоконференция	
77.	Основы организации киберспортивных мероприятий	2	Практикум/ видеоконференция	
78.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	2	Практикум/ видеоконференция	
79.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	2	Практикум/ видеоконференция	
80.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	2	Практикум/ видеоконференция	
81.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	2	Практикум/ видеоконференция	
82.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	2	Практикум/ видеоконференция	

83.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	2	Практикум/ видеоконференция	
84.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	2	Практикум/ видеоконференция	
85.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	2	Практикум/ видеоконференция	
86.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	2	Практикум/ видеоконференция	
87.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	Практикум/ видеоконференция	
88.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	Практикум/ видеоконференция	
89.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	Практикум/ видеоконференция	
90.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	Практикум/ видеоконференция	
91.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	Практикум/ видеоконференция	
92.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	Практикум/ видеоконференция	

93.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	Практикум/ видеоконференция	
94.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	Практикум/ видеоконференция	
95.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	Практикум/ видеоконференция	
96.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	2	Практикум/ видеоконференция	
97.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	2	Практикум/ видеоконференция	
98.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	2	Практикум/ видеоконференция	
99.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	2	Практикум/ видеоконференция	
100.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	2	Практикум/ видеоконференция	
101.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	2	Практикум/ видеоконференция	
102.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в	2	Практикум/ видеоконференция	

	дисциплине «Спортивный симулятор»			
103.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	2	Практикум/ видеоконференция	
104.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	2	Практикум/ видеоконференция	
105.	Профориентационные встречи	2	Практикум/ видеоконференция	
106.	Профориентационные встречи	2	Практикум/ видеоконференция	
107.	Профориентационные встречи	2	Практикум/ видеоконференция	
108.	Промежуточная (годовая) аттестация	2	Практикум/ видеоконференция	
	ИТОГО	216		

2 год обучения

1. Повысить уровень командной деятельности и индивидуального исполнения задач на своей игровой роли;
2. Сформировать комплекс умений, которые помогут успешно продвинуть и реализовать себя в сфере компьютерного спорта и цифровых технологий: самопрезентация, планирование личного и рабочего времени, владение основными игровыми инструментами каждой кибердисциплины;
3. Способствовать формированию и развитию навыков в отдельных областях компьютерного спорта (специалист физической культуры и адаптивной физической культуры, спортсмен-игрок кибердисциплины, комментатор, аналитик, технический сотрудник);
4. Формирование ключевых компетенций (креативность, критическое мышление, инновации как потребность), актуальных личностных качеств (инициативность, умение учиться, работать в команде, любопытство и открытость опыту), элементов новой грамотности (икт-грамотность, информационная грамотность, технологическая грамотность).

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Дата
1.	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	Беседа/вебинар	
2.	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	Практикум/ видеоконференция	
3.	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	2	Беседа/вебинар	
4.	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	2	Практикум/ видеоконференция	
5.	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	2	Практикум/ видеоконференция	
6.	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	2	Практикум/ видеоконференция	
7.	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	2	Практикум/ видеоконференция	
8.	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	2	Практикум/ видеоконференция	
9.	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	2	Практикум/ видеоконференция	
10.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Беседа/вебинар	
11.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Беседа/вебинар	
12.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
13.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
14.	Отработка основных индивидуальных навыков в	2	Практикум/ видеоконференция	

	дисциплине «Боевая арена» (по выбору)			
15.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
16.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
17.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
18.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
19.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
20.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
21.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
22.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
23.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
24.	Отработка основных индивидуальных навыков в	2	Практикум/ видеоконференция	

	дисциплине «Боевая арена» (по выбору)			
25.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
26.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
27.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
28.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
29.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
30.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
31.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
32.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
33.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
34.	Отработка основных индивидуальных навыков в	2	Практикум/ видеоконференция	

	дисциплине «Боевая арена» (по выбору)			
35.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Беседа/вебинар	
36.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Беседа/вебинар	
37.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
38.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
39.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
40.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
41.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
42.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
43.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
44.	Отработка основных командных навыков в	2	Практикум/ видеоконференция	

	дисциплине «Боевая арена» (по выбору)			
45.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
46.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
47.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
48.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
49.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
50.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
51.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
52.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
53.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
54.	Отработка основных командных навыков в	2	Практикум/ видеоконференция	

	дисциплине «Боевая арена» (по выбору)			
55.	Отработка основных командных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
56.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Беседа/вебинар	
57.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
58.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
59.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
60.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
61.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	

62.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
63.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
64.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
65.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
66.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
67.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
68.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	

69.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
70.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
71.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
72.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
73.	Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору)	2	Практикум/ видеоконференция	
74.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	2	Практикум/ видеоконференция	
75.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	2	Практикум/ видеоконференция	
76.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	2	Практикум/ видеоконференция	
77.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	2	Практикум/ видеоконференция	

78.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	2	Практикум/ видеоконференция	
79.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	2	Практикум/ видеоконференция	
80.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	2	Практикум/ видеоконференция	
81.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	2	Практикум/ видеоконференция	
82.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	2	Практикум/ видеоконференция	
83.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	2	Практикум/ видеоконференция	
84.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	2	Практикум/ видеоконференция	
85.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	Практикум/ видеоконференция	
86.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	Практикум/ видеоконференция	
87.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	Практикум/ видеоконференция	
88.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	Практикум/ видеоконференция	

89.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	Практикум/ видеоконференция	
90.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	Практикум/ видеоконференция	
91.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	Практикум/ видеоконференция	
92.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	Практикум/ видеоконференция	
93.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	Практикум/ видеоконференция	
94.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	2	Практикум/ видеоконференция	
95.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	2	Практикум/ видеоконференция	
96.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	2	Практикум/ видеоконференция	
97.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	2	Практикум/ видеоконференция	

98.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	2	Практикум/ видеоконференция	
99.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	2	Практикум/ видеоконференция	
100.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	2	Практикум/ видеоконференция	
101.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	2	Практикум/ видеоконференция	
102.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	2	Практикум/ видеоконференция	
103.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	2	Практикум/ видеоконференция	
104.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	2	Практикум/ видеоконференция	
105.	Профориентационные встречи	2	Практикум/ видеоконференция	
106.	Профориентационные встречи	2	Практикум/ видеоконференция	
107.	Профориентационные встречи	2	Практикум/ видеоконференция	
108.	Промежуточная (годовая) аттестация	2	Практикум/ видеоконференция	
	ИТОГО	228		

5. Содержание программы

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

Теория: Техника безопасности, правила поведения 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; «Тактический трехмерный бой»: Counter-Strike: Global Offensive).

6. Отработка основных индивидуальных навыков в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)

Практика: Отработка практических приемов повышения индивидуального мастерства: рост АРМ (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 совместно с НВГУ «Чемпионат киберспорту в моем городе».

12. Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»

Практика: Проведение внутреннего турнира в выбранной киберспортивной дисциплине.

13. Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»

Практика: Проведение внутреннего турнира в выбранной киберспортивной дисциплине.

14. Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»

Практика: Проведение внутреннего турнира в выбранной киберспортивной дисциплине.

15. Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»

Практика: Проведение внутреннего турнира в выбранной киберспортивной дисциплине.

16. Профорientационные встречи

Практика: проведение встреч со студентами и преподавателями НВГУ, участие во Всероссийских профорientационных проектах.

6. ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

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 обучающихся, 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	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, видео оборудование, освещение.	Практическая работа, форма фиксации результативности.
7	Отработка основных командных навыков в	Практическое занятие, индивид	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный.	Видеоматериалы	Компьютерный класс, видео оборудование, освещение.	Практическая работа, форма
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, видео оборудование, 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	Примеры в электронном виде, презентации, карточки с заданиями	Лекционный класс, проекционное оборудование, освещение.	Опрос-тестирование

			методы: демонстрация. Практические методы: практическая работа			
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 «Соревновательная головоломка»	Практическое занятие, индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный. Словесные методы: беседа, работа с инструкциями,	Видеоматериалы	Компьютерный класс, видео оборудование, освещение.	Практическая работа, форма фиксации результативности.

			тренинг. Наглядные методы: 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, видео оборудование, освещение.	Практическая работа, 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 (годовая) аттестация проводится в конце учебного года в период с 25 по 31 мая в виде турнира и призван оценить качество усвоения материала по ключевым знаниям, также обучающиеся должны пройти внутренний квалификационный экзамен – Внутренний чемпионат по выбранной кибердисциплине. Данный вид аттестации проводится с целью определения степени достижения результатов обучения, ориентации

учащихся на дальнейшее самостоятельное обучение и получение сведений для совершенствования программы объединения и методов обучения. Результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы за год обучения фиксируются в документе «Диагностическая карта оценки уровня образовательных возможностей учащихся» (Приложение 2) и в утвержденных образовательной организацией протоколах.

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 бысродействия, 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 от 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.

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. Аксенова, О.Э. Технологии физкультурно-спортивной деятельности в адаптивной физической культуре: учебное пособие, М.: Советский спорт, 2004. 296 с. ISBN 5-85009-937-9.
2. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смысллова О.В. Интернет: воздействие на личность. – М.: Можайск-Терра, 2000.
3. Башкирское региональное отделение Федерации компьютерного спорта России, «Программа развития компьютерного спорта до 2021 года», 23.08.2017, Уфа. – 35 с.
4. Войскунский А. Е. Киберпсихология как раздел психологической науки и практики, М.: 2013. 8 с.
5. Войскунский А. Е. Перспективы становления психологии Интернета, Психологический журнал. 2013. Т. 34. № 3. С. 110–118. 23
6. Войскунский А. Е. Психология и Интернет. — М.: Акрополь, 2010.
7. Волошина Л.Н.: Практикум по теории и технологиям физической культуры дошкольников. - Белгород: НИУ БелГУ, 2011.
8. 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
9. 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.
10. Евсеев С.П. Теория и организация адаптивной физической культуры. 1 и 2 том, Москва. - Советский спорт, - 2005. - 448 с.
11. Евсеев С.П., Шапкова Л.В. Адаптивная физическая культура: Учебное пособие, М.: Советский спорт, 2000 г. - 240 с., с ил.
12. Зинченко В.П. Психологическая педагогика. Материалы к курсу лекций. Часть I. Живое Знание. – Самара, 1998. – 216 с.
13. Кирпичников А. А. Оздоровительно-развивающие занятия на основе комплексного применения физических упражнений. - Смоленск, 2012. - 21 с.

14. Курамшин Ю. Теория и методика физической культуры, М.: Советский спорт, 2010. — 320 с.
15. Леонтьев В. Новейшая энциклопедия. Компьютер и интернет, Эксмо, 2016, ISBN 978-5-699-84277-3, 560 с.
16. Лях В.И.: Физическая культура. 1-4 классы. - М.: Просвещение, 2011
17. Робачевский А.М. Интернет изнутри: Экосистема глобальной Сети, Альпина Паблишер, 2017, ISBN 978-5-9614-5882-4, 223 с.
18. Самойлов Б. Осторожно: включён компьютер, Веч. Москва, 1995. – С. 4
19. Ципин Л. Л. Научно-методические основы занятий оздоровительными физическими упражнениями: учеб. Пособие, Л. Л. Ципин. – СПб.: Копи-Р Групп, 2012. - 103 с.
20. Шапкова Л.В.: Средства адаптивной физической культуры. - М.: Советский спорт, 2001

Таблица параметров и критериев оценивания по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Киберспорт»

ФИО педагога дополнительного образования _____

Параметры		Уровни	Степень выраженности качества	Оценка параметров
Личностные	Мотивация (выраженность интереса к занятиям)	Высокий	Проявляет интерес и творческое отношение к изучаемым темам, стремится получить дополнительную информацию	3
		Средний	Интерес возникает к новому материалу, но не к способам его применения на практике	2
		Низкий	Интерес практически не обнаруживается	1
	Самооценка деятельности на занятиях	Высокий	Может самостоятельно оценить свои возможности в выполнении задания, учитывая изменения известных способов действия	3
		Средний	Может с помощью педагога оценить свои возможности в решении задания, учитывая изменения известных ему способов действий	2
		Низкий	Учащийся не умеет, не пытается и не испытывает потребности в оценке своих действий – ни самостоятельной, ни по просьбе педагога	1
	Ответственность и организованность	Высокий	Проявляет самостоятельность, пунктуальность и ответственность в подготовке к занятиям.	3
		Средний	Проявляет самостоятельность, но при подготовке к занятиям требуется внешняя стимуляция.	2
		Низкий	Уровень самостоятельности учащихся низкий, при подготовке к занятиям требуется постоянная внешняя стимуляция.	1

метопредметные	Умение работать в группе	Высокий	Способен к сотрудничеству, умеет слушать педагога и партнера, легко приходит к согласию.	3
		Средний	Способен к сотрудничеству, но не всегда умеет аргументировать свою позицию и слушать партнера	2
		Низкий	В совместной деятельности не пытается договориться, не может прийти к согласию, настаивает на своем, конфликтует или игнорирует других	1
	Коммуникативная компетенция	Высокий	Проявляет умение передавать правильно свои мысли, чувства, эмоции.	3
		Средний	Обладает способностью передавать свои мысли и чувства, но иногда требуется внешняя стимуляция.	2
		Интеллектуальные и творческие способности	Низкий	Обладает слабой способностью передавать свои мысли и чувства, постоянно требуется внешняя стимуляция.
Высокий			Самостоятельно, неординарно решает задачи, способен сам найти свой путь решения.	3
Средний		С помощью педагога находит новые пути решения поставленных задач.	2	
Низкий		Без педагога не способен привнести в процесс новое, создать, самостоятельный продукт. Косность мышления.	1	
предметн	Знания в области киберспорта, киберспортивной терминологии	Высокий	Знания в области киберспорта, киберспортивной терминологии достаточно обширны и точны. Имеются лишь незначительные неточности.	3
		Средний	Знания в области киберспорта, киберспортивной терминологии не	2

		систематизированы, хаотичны, частично ошибочные.	
	Низкий	Знания в киберспорта, киберспортивной терминологии отсутствуют. Имеющиеся представления часто ошибочны.	1
Уровень индивидуальной игры	Высокий	Обладает нужными навыками игры. Дополнительные подсказки редки и незначительны.	3
	Средний	Навыки частично имеются. Иногда нужна помощь.	2
	Низкий	Отсутствие системного понимания индивидуальной игры.	1
Уровень командной игры	Высокий	Навыки освоены хорошо, многие отлично. Хороший лидер или исполнитель. Дополнительные подсказки редки и незначительны.	3
	Средний	Основные навыки освоены достаточно хорошо, но для успешной игры в команде требуется дополнительный контроль и подсказки. Дополнительная помощь незначительна.	2
	Низкий	Не может играть в команде.	1