

Государственное автономное образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр для одаренных детей «Поиск»

УТВЕРЖДЕНО
приказом Центра «Поиск»
№ 133 от 25 марта 2025 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности

«ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КИБЕРСПОРТ»

Направление: спорт

Возраст обучающихся: 14-17 лет

Объем программы: 136 часов

Срок освоения: 1 год

Форма обучения: очная

Авторы программы: Савельева Ольга Александровна, заместитель
заведующего по учебной части ЦЦО «IT-куб»

Михайловск, 2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ	4
ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ....	9
КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	12
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОГО КУРСА	13
«ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КИБЕРСПОРТ».....	13
ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.....	29
МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ.....	31
КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	38
ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ПРОГРАММЕ.....	38
ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	39
УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ ..	39

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Образовательный киберспорт» разработана в соответствии с требованиями нормативных документов:

Федерального закона РФ от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

Концепции развития дополнительного образования детей, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.

Приказа Минпросвещения РФ от 09.11.2018 г. N 196 «Об утверждении

Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. N 09-3242).

Методических рекомендаций по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (утв. распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12.01.2021 № Р-5). Паспорт национального проекта «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16).

Государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (утв. постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 15.03.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации “Развитие образования”»).

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

1.1. Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Образовательный киберспорт» имеет физкультурно-спортивную направленность.

1.2. Адресат программы

Программа адресована обучающимся от 14 до 17 лет.

Программа предназначена для одаренных школьников 8-11 классов, проявляющих повышенный интерес к киберспорту, информационным технологиям в целом, стремящимся к саморазвитию, профессиональному самоопределению.

1.3. Актуальность программы

Актуальность образовательной программы обуславливается тем, что в настоящий момент в России киберспорт развивается, как профессиональный спорт. Спортивные успехи страны в XXI веке будут определять не только уровень физической подготовки, но и уровень интеллектуального потенциала, который определяется уровнем развития киберспортивных дисциплин. Компьютерный спорт – мощный инструмент синтеза знаний, закладывающий прочные основы системного мышления. Таким образом, компьютерный спорт – многогранная деятельность, которая должна стать составной частью повседневной жизни каждого обучающегося.

Вместе с тем актуальность программа для общества обусловлена тем, что индустрия киберспортивных соревнований имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удалённой работы. В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей, одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимают киберспортивные соревнования.

1.4. Новизна программы

Новизна программы является объективной – подобный метод обучения данной дисциплине используется в системе дополнительного образования впервые в Ставропольском крае, и программа обучения является экспериментальной с точки зрения образовательной деятельности.

В ходе данной программы обучающиеся навыки обращения с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе курса обучающиеся участвуют не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет опыт, который позволит им не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

1.5 Объем и срок освоения программы

Объем программы – 144 часа.

Срок реализации программы – 1 год.

1.6 Цели и задачи программы

Целью программы является создание условий для достижения обучающимися необходимого для жизни в обществе социального опыта, развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала, создание условий для многогранного развития и социализации каждого обучающегося в свободное от учёбы время, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством компьютерного спорта.

Задачи программы

Обучающие:

– обучить навыкам высокого уровня игры в выбранной киберспортивной дисциплине;

- научить основам построения коммуникации в команде, межличностных контактах и в рабочей группе;
- повысить уровень командной деятельности и индивидуального исполнения задач на своей игровой роли;
- формировать умения обработки, систематизации, анализа, представления информации
- и принятия решений в компьютерной среде
- научить использованию специальных методов подготовки и ведения киберспортивных мероприятий.

Развивающие:

- способствовать развитию интереса к профессиональному киберспорту и ведению здорового образа жизни;
- выявить способности каждого обучающегося в области компьютерного спорта и цифровых технологий;
- способствовать развитию логического мышления, креативности и реакции в дисциплинах киберспорта.

Воспитательные:

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

- воспитывать усидчивость, аккуратность, терпение, умение планировать свое время;
- формировать спортивную культуру обучающихся в соревнованиях по компьютерному спорту.

1.7. Планируемые результаты освоения программы

В процессе занятий обеспечивается целенаправленная работа на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов обучения, обозначенных ФГОС.

Предметные результаты:

- знание основ высокого уровня игры в выбранной киберспортивной дисциплине;
- умение работать на высоком уровне в команде и в индивидуальном исполнении задач на своей игровой роли;
- умение использовать специальные методы подготовки и ведения киберспортивных мероприятий;
- знание видов компьютерных игр, отличительные особенности каждого вида;
- знание и применение психологических приемов для эффективного контроля эмоционального состояния киберспортсмена;
- умение строить стратегии одиночной и командной игры;
- умение выполнять упражнения и тренировки, направленные на поддержания здоровья киберспортсмена;
- применение продвинутых методов и приёмов командной игры.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение использовать техники и принципы тайм-менеджмента;

– умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

– умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;

– владение основами самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

– умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;

– работать индивидуально и в команде; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.

Личностные результаты:

– готовность и способность обучающихся к самообразованию, саморазвитию, личностному и профессиональному самоопределению;

– сформированность мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности;

– систему значимых социальных и межличностных отношений, ценностно-смысловых установок, отражающих личностные и гражданские позиции в деятельности;

– умение ставить цели и строить жизненные планы;

– способность к осознанию российской идентичности в поликультурном социуме.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

2.1 Язык реализации программы

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Образовательный киберспорт» осуществляется на государственном языке Российской Федерации (на русском языке).

2.2. Форма обучения: очная.

При изучении тем программа предусматривает использование фронтальной, индивидуальной и групповой формы учебной работы обучающихся.

2.3. Особенности реализации программы

Методики обучения будут проходить комплексную проверку и проработку для определения наиболее оптимального образовательного курса по обучению основам компьютерного спорта, который будет нацелен на принятие его как первого и основного образовательного стандарта довузовской подготовки обучающихся по направлению «Образовательный киберспорт». 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 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.

2.4. Условия набора и формирования групп

На обучение зачисляются все желающие при наличии свободных мест.

Количество обучающихся – 12 человек.

Условия формирования групп: разновозрастные.

2.5. Формы организации и проведение занятий

Формы организации занятий – аудиторные (под непосредственным руководством преподавателя).

Формы проведения занятий: комбинированные, теоретические, практические, лабораторные, самостоятельные, контрольные.

Формы организации деятельности обучающихся: фронтальная, индивидуальная и групповая формы учебной работы обучающихся.

Режим занятий: занятия проводятся по 2 часа, 2 раза в неделю.

Учебно-тематический план курса

№п/п	Темы разделов дисциплины	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Модуль 1	60	30	30	Контрольный тест
2.	Модуль 2	84	32	52	Кибертурнир
Всего		144	62	82	-

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Наименование модуля, учебного курса	Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
Программа «Образовательный киберспорт»	1 год	08.09.2025	29.05.2026	34	68	136	2 раз в неделю по 2 часа

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОГО КУРСА «ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КИБЕРСПОРТ»

Вводный модуль. Подготовка к игровой деятельности.

Модуль «Вводный. Подготовка к игровой деятельности» рассчитан на знакомство с оборудованием компьютерного класса и программным обеспечением, необходимым для обучения и тренировок. На занятиях обучающиеся учатся создавать аккаунты на киберспортивных платформах и сервисах. Через практическую работу осваивают приёмы безопасного поведения за компьютером и здоровьесберегающие упражнения для киберспортсменов.

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

Задачи модуля:

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

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

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

будут уметь:

- выполнять упражнения по поддержанию и восстановлению здоровья киберспортсмена;

- создавать и настраивать аккаунты киберспортсмена на онлайн-платформах;
- настраивать оборудование ПК для тренировки.

Углубленный модуль. Подготовка к соревнованиям. Углубленное изучение механик игры.

Модуль рассчитан на углубленное изучение истории и механики игры Dota2. На занятиях обучающиеся изучат карты, способности персонажей, основные режимы игр и их особенности. Через практическую работу осваивают приёмы психологической подготовки к игровым ситуациям для киберспортсменов.

Цель модуля – расширение знаний и усовершенствование навыков компьютерного спорта.

Задачи модуля:

- 1) Развить тактическое мышление, навык планирования деятельности.
- 2) Изучить основы игры Dota2.
- 3) Познакомить с упражнениями для нормализации состояния в стрессовых ситуациях.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля.

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- оптимальную конфигурацию комплектующих компьютера для киберспорта;
- основы киберспорта как спортивной дисциплины;
- основные правила и особенности проведения киберспортивных игр;
- основы игры Dota 2.

будут уметь:

- планировать – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели;
- прогнозировать – предвосхищение результата;

- осуществлять контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);
- осуществлять коррекцию – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;
- осуществлять оценку – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- осуществлять поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- владеть основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН КУРСА

№	Наименование кейса, темы	Количество часов			Контроль
		Всего	Теория	Практика	
Вводный модуль. Подготовка к игровой деятельности.		60	30	30	
Кейс 1. Подготовка к игровой деятельности.		20	10	10	
1.	Тема 1.1 Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой	2	2	0	Опрос
2.	Тема 1.2. История компьютерного спорта в России	2	2	0	Опрос
3.	Тема 1.3. Основы внутреннего устройства компьютера	2	1	1	Тест
4.	Тема 1.4. Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки.	2	1	1	Практика
5.	Тема 1.5. Здоровьесберегающие техники и упражнения для развития физических качеств киберспортсменов	4	1	3	Опрос
6.	Тема 1.6. Развитие психических качеств	4	1	3	Опрос
7.	Тема 1.7. Знакомство с киберспортивными платформами	2	1	1	Опрос
8.	Тема 1.8. Настройка аккаунтов Steam	2	1	1	Тест
Кейс 2. Начало обучения игре Dota2.		40	25	15	
9.	Тема 2.1 Вводное занятие и внутриигровая техническая подготовка	2	2	0	Опрос
10.	Тема 2.2. История Dota 2 и ее влияние на развитие киберспорта	2	2	0	Опрос
11.	Тема 2.3. Правила и этика в киберспорте Dota 2	2	1	1	Тест

12.	Тема 2.4. Развитие дисциплины и соблюдение правил игры в Dota 2	4	4	0	Опрос
13.	Тема 2.5. Возможности карьеры в киберспорте Dota 2	2	2	0	Опрос
14.	Тема 2.6. Роль тренера в команде Dota 2	4	2	2	Опрос
15.	Тема 2.7. Разбор ролей и персонажей и их аспектов	10	6	4	Опрос
16.	Тема 2.8. Изучение режимов в игре и игра против ботов	6	4	2	Опрос
17.	Тема 2.9. Теория и практика микро/макро контроля	8	2	6	Тест
Углубленный модуль. Подготовка к соревнованиям. Углубленное изучение механик игры		84	35	49	
	Кейс 3. Углубленное изучение истории и механики игры Dota2	84	32	52	
18.	Тема 3.1 Обзор карты	4	2	2	Опрос
19.	Тема 3.2 Разбор способностей персонажей	8	4	4	Опрос
20.	Тема 3.3 Прокачка и применение способностей	4	1	3	Практика
21.	Тема 3.4 Предназначение игровых предметов и артефактов	4	2	2	Тест
22.	Тема 3.5. Экономика, опыт и фарм	6	4	2	Опрос
23.	Тема 3.6. Игра командой против ботов.	4	0	4	Практика
24.	Тема 3.7. Психологическая подготовка к игровым ситуациям и игра командами 5х5	4	4	0	Опрос
25.	Тема 3.8. Работа с башнями и прочими объектами на карте	6	2	4	Тест
26.	Тема 3.9. Определение своей основной роли в команде	6	1	5	Опрос

27.	Тема 3.10. Основные режимы игр и их особенности	8	2	6	Опрос
28.	Тема 3.11. Особенности рейтинговых игр и ведение стадии выбора персонажей	6	4	2	Тест
29.	Тема 3.12. Разбор ошибок, обсуждение, продолжение калибровки в рейтинговых играх	10	2	8	Опрос
30.	Тема 3.13. Просмотр записей матчей, обсуждение, изучение тактики и практика	10	2	8	Опрос
31.	Тема 3.14. Командная игра 5x5, с последующим просмотра записи и разбором ошибок	4	2	2	Игра, опрос.
	Итого	144	62	82	

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

«

Кейс 1. Подготовка к игровой деятельности.

Тема 1.1 Техника безопасности при работе с компьютерной техникой.

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

Основные методы и формы реализации содержания программы:
Объяснительно-иллюстративный метод

Средства обучения: Microsoft Power Point 2018.

Форма подведения итогов: опрос.

Тема 1.2 История компьютерного спорта в России.

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

Основные методы и формы реализации содержания программы:
Объяснительно-иллюстративный, исследовательский.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018.

Форма подведения итогов: опрос.

Тема 1.3 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.

Основные методы и формы реализации содержания программы:
Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, персональный компьютер.

Форма подведения итогов: тестирование.

Тема 1.4 Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки.

и

Г

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.

Основные методы и формы реализации содержания программы: Объяснительно-иллюстративный, исследовательский, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018.

Форма подведения итогов: практическая работа.

Тема 1.5 Здоровьесберегающие техники и упражнения для киберспортсменов.

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

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

Основные методы и формы реализации содержания программы: Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018.

Форма подведения итогов: практическая работа, опрос.

Тема 1.6 Развитие психологических качеств

Теория. Физические упражнения для снятия стресса. Методы релаксации.

Практика. Отработка навыков контроля эмоционального состояния через физические упражнения.

Основные методы и формы реализации содержания программы: Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018.

Форма подведения итогов: практическая работа, опрос.

Тема 1.7 Знакомство с киберспортивной платформой FACEIT.

Теория. Создание аккаунта FACEIT.

Практика. Индивидуальная настройка аккаунтов игроков.

Основные методы и формы реализации содержания программы:

Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, онлайн-платформы Steam, FACEIT.

Форма подведения итогов: практическая работа.

Тема 1.8 Настройка аккаунтов Steam и FACEIT.

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

Практика. Индивидуальная настройка аккаунтов игроков.

Основные методы и формы реализации содержания программы:

Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, онлайн-платформы Steam, FACEIT.

Форма подведения итогов: тестирование.

Кейс 2. Начало обучения игре Dota2.

Тема 2.1 Вводное занятие и внутриигровая техническая подготовка.

Теория. Введение в мир игры Dota2, изучения внутриигрового устройства.

Основные методы и формы реализации содержания программы:

Объяснительно-иллюстративный.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

Форма подведения итогов: беседа.

Тема 2.2 История Dota2 и ее влияние на развитие киберспорта.

Теория. История создания игры Dota2, развитие киберспортивной сцены, влияние Dota2 на другие виды спорта

Основные методы и формы реализации содержания программы:
Объяснительно-иллюстративный.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

Форма подведения итогов: беседа.

Тема 2.3 Правила и этика в киберспорте Dota2.

Теория. правила проведения турниров, этика поведения игроков, меры предотвращения мошенничества.

Практика. обучение правильным коммуникационным навыкам, тренировки Fair Play в игре.

Основные методы и формы реализации содержания программы:
Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

Форма подведения итогов: практическая работа.

Тема 2.4 Развитие дисциплины и соблюдение правил игры в Dota2

Теория. методы развития стратегического мышления, соблюдение правил и регламентов игры.

Основные методы и формы реализации содержания программы:
Объяснительно-иллюстративный.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

Форма подведения итогов: беседа.

Тема 2.5 Возможности карьеры в киберспорте Dota2.

Теория. Возможности профессиональной карьеры в киберспорте, требования к игрокам, перспективы развития

Основные методы и формы реализации содержания программы:
Объяснительно-иллюстративный.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

Форма подведения итогов: беседа.

Тема 2.6 Роль тренера в команде Dota2.

Теория. функции тренера, методы обучения и развития команды, влияние тренера на успех команды.

Практика. тренировки под руководством тренера, анализ матчей и коррекция ошибок.

Подведение итогов модуля. практическая работа.

Основные методы и формы реализации содержания программы: Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

Тема 2.7 Разбор ролей и персонажей.

Теория. изучение различных ролей в игре, особенности различных персонажей, построение оптимального состава команды.

Практика. практика игры на разных ролях, анализ игры различных персонажей.

Подведение итогов модуля. практическая работа.

Основные методы и формы реализации содержания программы: Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

Тема 2.8 Изучение режимов в игре и игра против ботов.

Теория. описание различных режимов игры, преимущества игры против ботов, методы тренировки.

Практика. тренировки в различных игровых режимах, игра против ботов для повышения уровня навыков.

Подведение итогов модуля. практическая работа.

Основные методы и формы реализации содержания программы: Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

Тема 2.9 Теория и практика микро/макро контроля.

Теория. объяснение понятий микро и макро контроля, методы развития этих навыков в игре.

Практика. тренировки микро и макро контроля, применение полученных навыков в игровых ситуациях.

Подведение итогов модуля. практическая работа.

Основные методы и формы реализации содержания программы:
Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

«Углубленный модуль. Подготовка к соревнованиям. Углубленное изучение механик игры.»

Кейс 3. Углубленное изучение истории и механики игры Dota2

Тема 3.1 Обзор карты

Теория. Изучение карты игры.

Практика. Работа с компьютером.

Основные методы и формы реализации содержания программы:
Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

Тема 3.2 Разбор способностей персонажей.

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

Практика. Просмотр героев по ролям и выбор наиболее комфортного.

Основные методы и формы реализации содержания программы:
Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

Форма подведения итогов: опрос.

Тема 3.3 Прокачка и применение способностей.

Теория. Герои по основному атрибуту СИЛА/ЛОВКОСТЬ/ИНТЕЛЕКТ и особенности геймплея на них.

Практика. Проверка в игре Героев с атрибутом СИЛА/ЛОВКОСТЬ/ИНТЕЛЕКТ.

Основные методы и формы реализации содержания программы: Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

Форма подведения итогов: опрос.

Тема 3.4 Предназначение игровых предметов и артефактов.

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

Практика. Игроки учатся выбирать подходящие предметы и артефакты своего персонажа, основываясь на его роли, стиле игры и атрибуте. Они изучают тактики и стратегии применения различных предметов, и артефактов, чтобы повысить эффективность своего персонажа в игре.

Основные методы и формы реализации содержания программы: Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

Форма подведения итогов: тестирование.

Тема 3.5. Экономика, опыт и фарм.

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

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

Основные методы и формы реализации содержания программы:
Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

Форма подведения итогов: опрос.

Тема 3.6. Игра командой против ботов.

Теория. Деление на команды по 5 человек.

Практика. Игра командой в 5 человек против ботов.

Основные методы и формы реализации содержания программы:
Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

Форма подведения итогов: практическая работа.

Тема 3.7. Психологическая подготовка к игровым ситуациям и игра командами 5х5.

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

Практика. Отработка упражнений для нормализации стрессовых ситуаций.

Основные методы и формы реализации содержания программы:
Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

Форма подведения итогов: игра, опрос.

Тема 3.8. Работа с башнями и прочими объектами на карте.

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

Практика. Отработка индивидуальных стратегий, при использовании башен.

Основные методы и формы реализации содержания программы:
Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

Форма подведения итогов: опрос.

Тема 3.9. Определение своей основной роли в команде.

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

Практика. Нарботка опыта команды. Отработка командных стратегий взаимодействия.

Основные методы и формы реализации содержания программы:
Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

Форма подведения итогов: опрос.

Тема 3.10. Основные режимы игр и их особенности.

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

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

Основные методы и формы реализации содержания программы:
Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

Форма подведения итогов: опрос.

Тема 3.11. Особенности рейтинговых игр и ведение стадии выбора персонажей.

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

Практика. Калибровка своего текущего рейтинга.

Основные методы и формы реализации содержания программы:
Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

Форма подведения итогов: тестирование.

Тема 3.12. Разбор ошибок, обсуждение, продолжение калибровки в рейтинговых играх

Теория. Анализ записей игр, разбор ошибок, обсуждение и их решение

Основные методы и формы реализации содержания программы:
Объяснительно-иллюстративный метод.

Практика. Коррективы в свою игру, применить новые стратегии и тактики, чтобы повысить свою производительность и прогрессировать в рейтинге.

Средства обучения: Microsoft Power Point 2018.

Форма подведения итогов: опрос.

Тема 3.13. Просмотр записей матчей, обсуждение, изучение тактики и практика

Теория. Изучить различные стили игры, тактики, решения и действия других игроков и команд.

Практика. Регулярное участие в игровых матчах для применения и испытания изученных тактик, стратегий и решений.

Основные методы и формы реализации содержания программы:
Объяснительно-иллюстративный метод.

Средства обучения: Microsoft Power Point 2018.

Форма подведения итогов: опрос.

Тема 3.14. Командная игра 5x5, с последующим просмотра записи и разбором ошибок

Теория. Анализ записей игр, разбор ошибок, обсуждение и их решение

Практика. Взаимодействие к синхронной игре, обмену информацией о движениях противников, помощи другим игрокам в нужный момент, объединению усилий для выполнения задачи и разработке планов действий.

Основные методы и формы реализации содержания программы: Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

Средства обучения: Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

Форма подведения итогов: игра, опрос.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Во время проведения курса предполагается текущий, промежуточный и итоговый контроль. Промежуточная аттестация обучающихся по данной программе проводится в форме опросов, тестирований, практических работ по каждой теме. Кроме того, проверка результатов освоения программы осуществляется постоянно: после изучения каждого раздела программы, учащиеся контрольные тестирования и лабораторные работы.

Входной контроль – не проводится.

Текущий контроль осуществляется на занятиях в течение всего обучения для отслеживания уровня освоения учебного материала программы.

Формы:

- опрос теоретического материала;
- контрольные тесты.

Промежуточная аттестация проводится с целью выявления уровня освоения программ обучающимися и уровня развития личностных качеств по завершению каждого курса программы.

Формы:

- опрос теоретического материала;
- контрольные тесты;
- практические работы;

– лабораторные работы.

Итоговое оценивание проводится в конце обучения по курсу.

Форма: итоговый проект.

Оценка	Результат
Высокий уровень	- Сформированы систематическое знание основных понятий алгоритмизации. - Сформированы знания о безопасном поведении при работе с компьютерными программами, информацией в сети интернет. - Сформированы умения безопасно работать с информацией, анализировать и обобщать полученную информацию. - Самостоятельно, неординарно решает задачи, способен сам найти свой путь решения. - Проявляет интерес и творческое отношение к изучаемым темам, стремится получить дополнительную информацию. - Может самостоятельно оценить свои возможности в выполнении задания, учитывая изменения известных способов действия. - Проявляет самостоятельность, пунктуальность и ответственность в подготовке к занятиям.
Средний уровень	- Знания в области основных понятий информационной безопасности и алгоритмизации, хаотичны, частично ошибочные. - Навыки безопасного поведения при работе с компьютерными программами, информацией в сети интернет, а также составлению компьютерных программ частично имеются. Иногда нужна помощь. - Интерес возникает к новому материалу, но не к способам его применения на практике. - Может с помощью педагога безопасно работать с информацией, составлять программы, анализировать алгоритмы. - Проявляет самостоятельность, но при подготовке к занятиям требуется внешняя стимуляция.
Низкий уровень	- Знания в области основных понятий алгоритмизации отсутствуют. Имеющиеся представления часто ошибочны. - Учащийся не умеет, не пытается и не испытывает потребности в оценке своих действий – ни самостоятельной, ни по просьбе педагога. - Уровень самостоятельности учащихся низкий, при подготовке к занятиям требуется постоянная внешняя стимуляция. - В совместной деятельности не пытается договориться, не может прийти к согласию, настаивает на своем, конфликтует или игнорирует других.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

№ п/п	Название раздела, темы	Формы учебного занятия	Формы, методы, приемы обучения. Педагогические технологии	Материально-техническое оснащение, дидактико- методический материал	Формы контроля/ аттестации
Вводный модуль. Подготовка к игровой деятельности.					
Кейс 1. Подготовка к игровой деятельности.					
1	Тема 1.1 Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой	Беседа	Объяснительно-иллюстративный	Примеры в электронном виде, презентации. Лекционный класс, проекционное оборудование , освещение.	Опрос
2	Тема 1.2. История компьютерного спорта в России	Лекция	Объяснительно-иллюстративный, исследовательский.	Примеры в электронном виде, презентации. Лекционный класс, проекционное оборудование , освещение.	Опрос
3	Тема 1.3. Основы внутреннего устройства компьютера	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Презентации, демонстрационный экземпляр. Компьютерный класс, видео оборудование , освещение.	Практическая работа
4	Тема 1.4. Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена.	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, исследовательский, практический, самообучение.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, мебель, освещение.	Практическая работа

	Техника правильной посадки.				
5	Тема 1.5. Здоровьесберегающие техники и упражнения для развития физических качеств киберспортсменов	Практическое занятие, беседа	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
6	Тема 1.6. Развитие психических качеств	Практическое занятие, беседа	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
7	Тема 1.7. Знакомство с киберспортивными платформами	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
8	Тема 1.8. Настройка аккаунтов Steam	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
Кейс 2. Начало обучения игре Dota2.					
9	Тема 2.1 Вводное занятие и внутриигровая	Лекция	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы.	Практическая работа

	техническая подготовка			Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	
10	Тема 2.2. История Dota 2 и ее влияние на развитие киберспорта	Лекция	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
11	Тема 2.3. Правила и этика в киберспорте Dota 2	Практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
12	Тема 2.4. Развитие дисциплины и соблюдение правил игры в Dota 2	Лекция	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
13	Тема 2.5. Возможности карьеры в киберспорте Dota 2	Лекция,	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
14	Тема 2.6. Роль тренера в команде Dota 2	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический, игровой.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа

15	Тема 2.7. Разбор ролей и персонажей и их аспектов	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический, игровой.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
16	Тема 2.8. Изучение режимов в игре и игра против ботов	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации. Лекционный класс, проекционное оборудование , освещение.	Опрос
17	Тема 2.9. Теория и практика микро/макро контроля	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа, опрос
Углубленный модуль. Подготовка к соревнованиям. Углубленное изучение механик игры					
Кейс 3. Углубленное изучение истории и механики игры Dota2					
18	Тема 3.1 Обзор карты	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный,	Примеры в электронном виде, презентации. Лекционный класс, проекционное оборудование , освещение.	Опрос
19	Тема 3.2 Разбор способностей персонажей	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа

20	Тема 3.3 Прокачка и применение способностей	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
21	Тема 3.4 Предназначение игровых предметов и артефактов	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. 2Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
22	Тема 3.5. Экономика, опыт и фарм	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
23	Тема 3.6. Игра командой против ботов.	Практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
24	Тема 3.7. Психологическая подготовка к игровым ситуациям и игра командами 5x5	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
25	Тема 3.8. Работа с башнями и прочими объектами на карте	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы.	Практическая работа

				Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	
26	Тема 3.9. Определение своей основной роли в команде	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
27	Тема 3.10. Основные режимы игр и их особенности	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Опрос
28	Тема 3.11. Особенности рейтинговых игр и ведение стадии выбора персонажей	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
29	Тема 3.12. Разбор ошибок, обсуждение, продолжение калибровки в рейтинговых играх	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
30	Тема 3.13. Просмотр записей матчей, обсуждение, изучение тактики и практика	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа

31	Тема 3.14. Командная игра 5х5, с последующим просмотра записи и разбором ошибок	Лекция, практическое занятие	Объяснительно- иллюстративный, деятельностный	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
----	--	------------------------------------	---	---	------------------------

КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Преподавание данной программы могут осуществлять педагогические работники, владеющие набором профессиональных навыков в области информационно-коммуникационных технологий, при наличии необходимых компетенций и уровня профильной подготовки.

ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ПРОГРАММЕ

Для реализации программы «Образовательный киберспорт» необходим следующий состав аппаратного и программного обеспечения:

1) Учебный компьютерный кабинет, удовлетворяющий санитарно–гигиеническим требованиям, для занятий группы 11 человек (компьютеры, парты, стулья, доска, шкаф для УМК), укомплектованный выделенным каналом выхода в Интернет.

2) Техническое и программное обеспечение.

Для реализации данной программы требуются IBM-совместимые компьютеры с процессором типа Intel Core I5 и выше. Соответствие между числом учащихся и числом компьютеров как 1:1.

На компьютерах должна быть установлена минимальная операционная система Windows7.

3) Оборудование, необходимое для реализации программы:

- Мультимедийная проекционная установка,
- Принтер черно-белый, цветной,
- Акустические колонки,
- ПК преподавателя.

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

ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

В процессе обучения используется следующее программное обеспечение:

- обозреватель Google Chrome и другие интернет браузеры,
- онлайн-платформы Steam, FACEIT,
- компьютерная игра Dota2,
- дополнительные тренировочные карты-площадки мастерской Dota2.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Перечень литературы, необходимой для освоения программы:

1.1. Перечень литературы, использованной при написании программы:

1. Буйлова, Л.Н. Современные тенденции обновления содержания дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. [Электронный ресурс] / Научная электронная библиотека КиберЛенинка. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-tendentsii-obnovleniya-soderzhaniya-dopolnitelnyh-obscheobrazovatelnyh-obscherazvivayuschih-programm/viewer>
2. Дайвер, М. Твой путь в киберспорт / Марк Дайвер. Пер. Самсонов П.А. — Минск: Попурри, 2017 – 192с.
3. Закон Российской Федерации «Об образовании», 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Закон об образовании РФ. – Режим доступа : <http://zakon-ob-obrazovanii.ru/>
4. Золотарева, А.В. Методика преподавания по программам дополнительного образования детей. Учебник и практикум / А.В. Золотарева, Г.М. Криницкая, А.Л. Пикина – М. : Юрайт, 2016. – 400с. – (Профессиональное образование).

5. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р. [Электронный ресурс] / Интернетпортал «Правительство Российской Федерации» – Режим доступа: <http://static.government.ru/media/files/3fIgkklAJ2ENBbCFVEkA3cTOsiypicBo.pdf>

6. Кучма, В.Р. Гигиена детей и подростков при работе с компьютерными видеодисплейными терминалами. / В.Р. Кучма. - М. : Медицина, 2000. - 160 с.

7. Методические рекомендации по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО. [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области - Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>

8. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ № 09-3242 от 18.11.2015 г. [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. – Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>

9. Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Письмо Министерства просвещения РФ № ГД-39/04 от 19.03.2020 года. [Электронный ресурс] / Министерство просвещения Российской Федерации. Банк документов –Режим доступа:

<https://docs.edu.gov.ru/document/26aa857e0152bd199507ffaa15f77c58/>

10. . Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"[Электронный ресурс] / Интернет-портал «Российская газета» - Режим доступа: <https://rg.ru/2020/12/22/rospotrebnadzor-post28-site-dok.html>

11. Приказ Министерства образования и науки РФ от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] / Официальный интернет-портал правовой информации. Государственная система правовой информации. – Режим доступа : <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201811300034>

12. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ». [Электронный ресурс] / Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования - Режим доступа: <http://fgosvo.ru/news/6/3207>.

13. Приказ Министерства спорта РФ от 29 апреля 2016 г. №470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта» [Электронный ресурс] / Официальный интернет-портал правовой информации - Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022?index=0&rangeSize>

14. Фомичева, О.С. Воспитание успешного ребенка в компьютерном веке. / О.С. Фомичева. –М.: Гелиос АРВ, 2000. -192 с.

15. Центры цифрового образования детей «It-куб». Банк документов [Электронный ресурс] / Академия Минпросвещения России - Режим доступа: <https://apkpro.ru/natsproektobrazovanie/bankdokumentov>

1.2. Перечень литературы, рекомендованной обучающимся:

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+

1.3. Перечень литературы, рекомендованной родителям:

1. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, 12 декабря 2013 года, <http://www.team-empire.org/news/1594/>
2. Андрей «FUKi» Кирюкин «USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro» [Электронный ресурс]// сайт Virtus.pro, 15 октября 2015 года, <http://virtus.pro/news/>
3. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661>
4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340>

1.4 Перечень раздаточного материала:

1. Тематические презентации.

2. Информационное обеспечение

Программное обеспечение:

Операционная система (Windows, Linux, macOS). Офисное программное обеспечение.

2.1 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения программы:

