

Управление образования Артёмовского городского округа
Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного
образования «Центр образования и профессиональной ориентации»

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 4
от «24» июня 2024 г.



Утверждаю:
Директор МАОУ ДО «ЦОиПО»
Н.А. Холоткова
Приказ № 168
от «25» июня 2024 г.

Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа
физкультурно-спортивной направленности
«Клуб по киберспорту»
(Базовый уровень)

Программа адресована детям 11-17 лет,
Срок реализации программы 1 год (объём 72 часа)

Составитель:
Устинов Э.К,
педагог дополнительного образования

п. Буланаш

Содержание

Основные характеристики

1. Пояснительная записка	3
1.1. Актуальность программы	3
1.2. Направленность программы.....	3
1.3 Новизна.....	4
1.4. Адресат программы.....	4
1.5. Объем, срок и уровень освоения программы.....	4
1.6 Формы обучения.....	4
1.7. Особенности организации образовательного процесса, состав группы.	4
1.8. Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий	5
1.9. Цель и задачи программы.....	7
2. Содержание ДООП	7
2.1. Учебный (тематический) план.....	7
2.2. Содержание учебного (тематического) плана.....	11
3. Планируемые результаты	14
Организационно-педагогические условия	
4. Условия реализации ДООП	14
4.1. Календарный учебный график.....	14
4.2. Материально-техническое обеспечение.....	15
4.3. Методическое обеспечение.....	16
4.4. Кадровое обеспечение	17
5. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы	17
Список литературы	19
Аннотация	20
Приложение 1	21

Основные характеристики

1. Пояснительная записка

Киберспорт – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Киберспортивные соревнования имеют четкие отличия от так называемых казуальных компьютерных игр. В 2004 году киберспорт в России был признан официальным видом спорта и зарегистрирован Государственным комитетом статистики. Не каждая игра подходит для киберспорта. Ее математическая модель должна быть свободна от случайных событий, преобладающих над фактором умения игры. Все участники соревнований должны быть в одинаковых условиях. Правила игры должны стимулировать состязание. Роль компьютера сводится к созданию игрового пространства, арены, на которой происходит соревнование. Компьютерная игра в киберспорте определяет лишь правила одинаковые для всех, далее победа в состязании зависит только от мастерства спортсмена и его команды. История развития киберспорта совсем короткая по сравнению с другими видами спорта, но уже сейчас количество зрителей превышает количество зрителей многих популярных видов спорта.

Это принципиально новое направление, развитие которого требует наличия на рынке труда квалифицированных специалистов, как в области информационных технологий, так и в области спорта, менеджмента, психологии и педагогики. В интеллектуальных видах спорта, в том числе и в киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремленность, инициативность, стрессоустойчивость, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе.

Киберспорт является индифферентным к физическим данным участников соревнований, люди с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

1.1. Актуальность программы

Актуальность киберспорта заключается в том, что данное направление спорта до настоящего времени не развивалось в образовательных организациях Артемовского городского округа, но данное направление интересно и актуально для обучающихся. Также актуальность для общества подчеркивается его абсолютной демократичностью к физическим данным участников соревнований – обучающиеся с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта. Индустрия киберспортивных соревнований имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удаленной 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.

1.2. Направленность программы

Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Клуб по киберспорту» (далее – программа, АДОП «Киберспорт») физкультурно-спортивной направленности.

1.3. Новизна

Новизна программы заключается в том, что программа дополнена такой формой организации занятий как сеанс одновременной игры, что позволит познакомить обучающихся с опытными киберспортсменами, расширить игровую практику обучающихся, обозначить перспективы дальнейшего развития и совершенствования. Представлена в углубленном изучении отдельных тем. Программой предусмотрено участие в соревнованиях и проведение соревнований среди обучающихся объединения, что позволит обучающимся в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а также выявить недостатки в подготовке.

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

1.4. Адресат программы

Программа рассчитана на обучающихся, имеющих знания о компьютере, компьютерных играх, информационной безопасности. Так же, в данной группе могут обучаться дети с нарушением опорно-двигательного аппарата. Возраст обучающихся в группах 11-17 лет, возрастные и психофизические особенности обучающихся соответствует данной программе.

1.5. Объем, срок и уровень освоения программы.

Объем программы – 72 академических часа. Срок реализации программы 1 учебный год. Программа предполагает базовый уровень освоения.

1.6. Формы обучения

Обучение в очной форме, при необходимости с использованием дистанционных образовательных технологий.

1.7. Особенности организации образовательного процесса

Форма реализации программы – традиционная, через линейную последовательность освоения содержания в течение одного года с частичным

применением дистанционных технологий и использованием электронного обучения и участия в онлайн-чемпионатах. Работа с детьми по данной программе делится на теоретические и практические занятия, которые предусматривают обучение как в командах, так и индивидуально для лучшего усвоения материала.

Педагогический процесс направлен на овладение рациональными формами ведения спортивной борьбы в процессе специфической соревновательной деятельности. Она включает в себя: изучение общих положений тактики выбранного вида спорта, приемов судейства и положения о соревнованиях, тактического опыта сильнейших спортсменов, освоение умений строить свою тактику в предстоящих соревнованиях; моделирование необходимых условий в тренировке и контрольных соревнованиях для практического овладения тактическими построениями. Ее результатом является обеспечение определенного уровня тактической подготовленности спортсмена или команды. Тактическая подготовленность киберспортсменов тесно связана с использованием разнообразных технических приемов, со способами их выполнения, выбором наступательной, оборонительной, контратакующей тактики и ее формами (индивидуальной, групповой или командной).

1.8. Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Установленная продолжительность академического часа составляет для обучающихся школьного возраста - 45 минут.

1.9. Цель и задачи программы

Цель программы создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои коммуникативные навыки через приобщение к компьютерному спорту (киберспорту).

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить обучающихся с основами киберспорта как спортивной дисциплины;
- изучить основные классы компьютерных игр;
- научить понимать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- научить основным правилам и особенностям проведения киберспортивных игр;
- освоить навыки владения техникой, технологиями и программными средствами, позволяющими осуществлять защиту данных.

Развивающие:

- развивать доверительное дружеское отношение;
- развивать навыки познавательной активности,
- развивать коммуникативные навыки;

- развивать аналитическое и критическое мышление, самооценку, навыки работы в команде.

Воспитательные:

- развивать инициативность и самостоятельность;

- сформировать лидерские качества;

- научить дисциплине, ответственности, планированию;

- развить навыки работы в команде, научить умению договариваться.

2. Содержание ДООП

2.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы аттестации/контрол я
		всег о	теор ия	практ ика	
1	Введение	4	1,5	2,5	
1.1	Инструктажи. Проектная деятельность. Знакомство команд.	2	1	1	Собеседование
1.2	Соревнование в клавиатурном тренажере (Stamina online)	2	0,5	1,5	Практическое занятие
2	CS:GO	32	8	24	
2.1	Техническая подготовка.	2	1	1	Анализ наблюдения
2.2	Изучение карт.	2	0,5	1,5	Практическое задание
2.3	Карта de_inferno	2	0,25	1,75	Практическое задание
2.4	Карта de_mirage	2	0,25	1,75	Практическое задание
2.5	Карта de_train	2	0,25	1,75	Практическое задание
2.6	Карта de_nuke	2	0,25	1,75	Практическое задание
2.7	Карта de_overpass	2	0,25	1,75	Практическое задание
2.8	Карта de_cobblestone	2	0,25	1,75	Практическое задание
2.9	Карта de_cache	2	0,25	1,75	Практическое задание
2.10	Тактическая подготовка.	2	0,5	1,5	Практическое задание
2.11	Приседание, распрыжка, посадка.	2	0,5	1,5	Практическое задание
2.12	Прострелы	2	0,5	1,5	Практическое задание
2.13	Отработка навыков	2	0,5	1,5	

2.14	Сыгранность команды.	2	-	2	Практика в игре
2.15	Сыгранность команды.	2	-	2	
2.16	Итоговая аттестация (Соревнование)	2	-	2	Чемпионат
3	DOTA2	34	10	24	
3.1	Техническая подготовка. Гаджеты.	2	0,5	1,5	Анализ наблюдения
3.2.	История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика	2	0,5	1,5	Анализ наблюдения
3.3	Изучение героев и умений. Сила/Ловкость/Интеллект	2	0,5	1,5	Практика в игре
3.4	Герои: Abaddon, Alchemist, Axe, Beastmaster, Brewmaster, Bristleback, Centaur Warrunner, Chaos Knight, Clockwerk, Dawnbreaker, Doom, Dragon Knight	2	0,25	1,75	Практика в игре
3.5	Герои: Earth Spirit, Earthshaker, Elder Titan, Huskar, Io, Kunkka, Legion Commander, Lifestealer, Lycan, Magnus, Marci, Mars, Night Stalker	2	0,25	1,75	Практика в игре
3.6	Герои: Omni knight, Phoenix, Primal Beast, Pudge, Sand King, Slardar, Snapfire, Spirit Breaker, Sven, Tidehunter, Timbersaw	2	0,25	1,75	Практика в игре
3.7	Герои: Tiny, Treant Protector, Tusk, Underlord, Undying, Wraith King, Anti- Mage, Arc Warden, Bloodseeker, Bounty Hunter, Broodmother	2	0,25	1,75	Практика в игре
3.8	Герои: Clinkz, Drow Ranger, Ember Spirit, Faceless Void, Gyrocopter, Hoodwink, Juggernaut, Lone Druid, Luna, Medusa, Meepo	2	0,25	1,75	Практика в игре
3.9	Герои: Mirana, Monkey King, Morphling, Naga	2	0,25	1,75	Практика в игре

	Siren, Nyx Assassin, Pangolier, Phantom Assassin, Phantom Lancer, Razor, Riki, Shadow Fiend				
3.10	Герои: Slark, Sniper, Spectre, Templar Assassin, Terrorblade, Troll Warlord, Ursa, Vengeful Spirit, Venomancer, Viper, Weaver	2	0,25	1,75	Практика в игре
3.11	Герои: Ancient Apparition, Bane, Batrider, Chen, Crystal Maiden, Dark Seer, Dark Willow, Dazzle, Death, Prophet, Disruptor	2	0,25	1,75	Практика в игре
3.12	Герои: Enchantress, Enigma, Grimstroke, Invoker, Jakiro, Keeper of the Light, Leshrac, Lich, Lina, Lion, Nature's Prophet	2	0,25	1,75	Практика в игре
3.13	Герои: Necrophos, Ogre, Magi, Oracle, Outworld Devourer, Puck, Pugna, Queen of Pain, Rubick, Shadow Demon, Shadow, Shaman, Silencer	2	0,25	1,75	Практика в игре
3.14	Герои: Storm Spirit, Techies, Tinker, Visage, Void Spirit, Warlock, Windranger, Winter, Wyvern, Witch Doctor, Zeus, Skywrath Mage	2	0,25	1,75	Практика в игре
3.15	Тактическая подготовка.	2	0,5	1,5	Практическое задание
3.16	Отработка навыков,	2	0,5	1,5	Практика в игре
3.17	Сыгранность команды.	2	-	0	Практика в игре
4	Итоговое занятие. Финальное соревнование.	2	-	2	Чемпионат
	Итого	72	19,5	52,5	

2.2. Содержание учебного (тематического) плана

Раздел 1. Введение.

Тема 1.1. Инструктажи. Проектная деятельность. Знакомство команд.

Теория: Проведение первичных инструктажей. Знакомство с проектной деятельностью. Знакомство команд.

Практика: Командообразование. Знакомство команд. Первая игра

Тема 1.2. Соревнование в клавиатурном тренажере (Stamina online)

Теория: Stamina online – теоретическое описание тренажера

Практика: Stamina online – выполнение заданий

Раздел 2. CS:GO

Тема 2.1. Техническая подготовка.

Теория: Техническая подготовка.

Практика: Техническая подготовка.

Тема 2.2. Изучение карт

Теория: Изучение карт.

Практика: Обзор карт

Тема 2.3. Карта de_inferno

Теория: Обзор карты

Практика: Прохождение карты

Тема 2.4. Карта de_mirage

Теория: Обзор карты

Практика: Прохождение карты

Тема 2.5. Карта de_train

Теория: Обзор карты

Практика: Прохождение карты

Тема 2.6. Карта de_nuke

Теория: Обзор карты

Практика: Прохождение карты

Тема 2.7. Карта de_overpass

Теория: Обзор карты

Практика: Прохождение карты

Тема 2.8. Карта de_cobblestone

Теория: Обзор карты

Практика: Прохождение карты

Тема 2.9. Карта de_cache

Теория: Обзор карты

Практика: Прохождение карты

Тема 2.10. Тактическая подготовка.

Теория: Тактика. Тактическая подготовка. Необходимость тактической подготовки.

Практика: Отработка тактики в игре

Тема 2.11. Приседание, распрыжка, посадка.

Теория: Приседание, распрыжка, посадка.

Практика: Отработка навыков в игре

Тема 2.12. Прострелы

Теория: Прострелы

Практика: Отработка навыков в игре

Тема 2.13. Отработка навыков

Теория: Навыки в игре

Практика: Отработка навыков

Тема 2.14. Сыгранность команды.

Практика: Игра в команде

Тема 2.15. Сыгранность команды.

Практика: Игра в команде

Тема 2.16. Итоговая аттестация (Соревнование)

Практика: Соревнование

Раздел 3. DOTA2

Тема 3.1. Техническая подготовка. Гаджеты.

Теория: Гаджеты.

Практика: Техническая подготовка.

Тема 3.2. История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика

Теория: История создания и системные требования.

Практика: Аббревиатуры. Экономика

Тема 3.3. Изучение героев и умений. Сила/Ловкость/Интеллект

Теория: Сила. Ловкость. Интеллект

Практика: Изучение героев и умений.

Тема 3.4. Герои: Abaddon, Alchemist, Axe, Beastmaster, Brewmaster, Bristleback, Centaur Warrunner, Chaos Knight, Clockwerk, Dawnbreaker, Doom, Dragon Knight

Теория: Обзор героя

Практика: Отработка навыков героя в игре

Тема 3.5. Герои: Earth Spirit, Earthshaker, Elder Titan, Huskar, Io, Kunkka, Legion Commander, Lifestealer, Lycan, Magnus, Marci, Mars, Night Stalker

Теория: Обзор героя

Практика: Отработка навыков героя в игре

Тема 3.6. Герои: Omni knight, Phoenix, Primal Beast, Pudge, Sand King, Slardar, Snapfire, Spirit Breaker, Sven, Tidehunter, Timbersaw

Теория: Обзор героя

Практика: Отработка навыков героя в игре

Тема 3.7. Герои: Tiny, Treant Protector, Tusk, Underlord, Undying, Wraith King, Anti-Mage, Arc Warden, Bloodseeker, Bounty Hunter, Broodmother

Теория: Обзор героя

Практика: Отработка навыков героя в игре

Тема 3.8. Герои: Clinkz, Drow Ranger, Ember Spirit, Faceless Void, Gyrocopter, Hoodwink, Juggernaut, Lone Druid, Luna, Medusa, Meepo

Теория: Обзор героя

Практика: Отработка навыков героя в игре

Тема 3.9. Герои: Mirana, Monkey King, Morphling, Naga Siren, Nyx Assassin, Pangolier, Phantom Assassin, Phantom Lancer, Razor, Riki, Shadow Fiend

Теория: Обзор героя

Практика: Отработка навыков героя в игре

Тема 3.10. Герои: Slark, Sniper, Spectre, Templar Assassin, Terrorblade, Troll Warlord, Ursa, Vengeful Spirit, Venomancer, Viper, Weaver

Теория: Обзор героя

Практика: Отработка навыков героя в игре

Тема 3.11. Герои: Ancient Apparition, Bane, Batrider, Chen, Crystal Maiden, Dark Seer, Dark Willow, Dazzle, Death, Prophet, Disruptor

Теория: Обзор героя

Практика: Отработка навыков героя в игре

Тема 3.12. Герои: Enchantress, Enigma, Grimstroke, Invoker, Jakiro, Keeper of the Light, Leshrac, Lich, Lina, Lion, Nature's Prophet

Теория: Обзор героя

Практика: Отработка навыков героя в игре

Тема 3.13. Герои: Necrophos, Ogre, Magi, Oracle, Outworld Devourer, Puck, Pugna, Queen of Pain, Rubick, Shadow Demon, Shadow, Shaman, Silencer

Теория: Обзор героя

Практика: Отработка навыков героя в игре

Тема 3.14. Герои: Storm Spirit, Techies, Tinker, Visage, Void Spirit, Warlock, Windranger, Winter, Wyvern, Witch Doctor, Zeus, Skywrath Mage

Тема 3.15. Тактическая подготовка.

Теория: Отработка тактики в игре

Практика: Отработка тактики в игре

Тема 3.16. Отработка навыков

Теория: Отработка навыков в игре

Практика: Отработка навыков в игре

Тема 3.17. Сыгранность команды.

Практика: Игра в команде

Итоговое занятие. Финальное соревнование.

3. Планируемые результаты

Предметные:

- познакомятся с основами киберспорта как спортивной дисциплины;
- изучат основные классы компьютерных игр;
- научатся понимать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- научатся основным правилам и особенностям проведения киберспортивных игр;
- освоят навыки владения техникой, технологиями и программными средствами, позволяющими осуществлять защиту данных.

Метапредметные:

- разовьется доверительное дружеское отношение;
- разовьются навыки познавательной активности,
- разовьются коммуникативные навыки;
- разовьется аналитическое и критическое мышление, самооценка, навык работы в команде.

Личностные:

- разовьется инициативность и самостоятельность;
- сформируются лидерские качества;
- научатся дисциплине, ответственности, планированию;
- разовьются навыки работы в команде, умение договариваться.

Организационно-педагогические условия

Кабинет № 14, расположен по адресу: п. Буланаш, ул. Коммунальная – 8

4.Условия реализации ДООП

4.1. Календарный учебный график реализации программы

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
--------------	----------------------	-------------------------	---------------------------	-------------------------	--------------------------	---------------

1 год	1 сентября	31 мая	36	36	72	1 занятие по 2 часа в неделю
Выходные дни: 4 ноября, 31 декабря – 8 января, 23 февраля, 8 Марта, 1 мая, 9 мая						

4.2. Материально – техническое обеспечение

№ п.п.	Наименование	Количество (шт.)
1.	Компьютер в сборе (системный блок, монитор, клавиатура, мышь)	6
2.	Доступ к ресурсам сети «Интернет»	1
3.	Индукционная система Стандарт v.3	3
4.	Клавиатура Clevo с большими кнопками и накладкой (беспроводная)	3
5.	Роллер беспроводной SimplyWorks	3
6.	Ресивер для беспроводных устройств	3
7.	Веб-камера Cam Sync HD VF0770	6
8.	Наушники Defender	6
9.	Интерактивная приставка MimioTeach	1
10.	Проектор Acer	1
11.	Магнитная доска	1
12.	Компьютерный стол	6
13.	Стул компьютерный	12
14.	Стол учительский	1
15.	Стул учительский	1
16.	Шкаф для документов	1
17.	Рециркулятор воздуха «РЛБ - 30»	1

4.3. Методическое обеспечение

Программа обеспечена пособиями, дидактическими материалами, раздаточными материалами, в наличии презентации, видеоматериалы согласно учебному (тематическому) плану.

Электронные образовательные ресурсы (аудио, видео, презентации). Для

более эффективного освоения содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы используются следующие информационные ресурсы:

- <https://www.youtube.com/c/Tankkko/videos>;
- <https://www.twitch.tv/csruhub>;
- https://www.twitch.tv/esl_csgo;
- <https://www.youtube.com/channel/UCq7JZ8ATgQWeu6sDM1czjhg>;
- <https://www.youtube.com/c/GstvRu/videos>.

Список онлайн-курсов для киберспортсменов:

1) https://skillbox.ru/?utm_source=advcake&utm_medium=cpa&utm_campaign=affiliate&utm_content=71927d7b&utm_term=bba0e066c1bff79b0e0950d24c03bd90&advcake_params=bba0e066c1bff79b0e0950d24c03bd90&keyword=stkibersport

2) <https://multiversa.ru/>

Дидактические материалы:

- вспомогательная литература;
- папка с разработками теоретических материалов по темам программы;
- анкеты;
- банк интерактивных игр и упражнений на знакомство, на выявление лидеров, взаимодействие, на развитие креативности;
- разработки тренингов;
- разработочный материал (рекомендации, памятки, советы).
- применение в качестве дидактического материала уроков - онлайн-курсы для Киберспортсменов;
- участие в проведении онлайн-чемпионатах по изученным играм.

4.4. Кадровое обеспечение

Реализацию данной программы обеспечивает педагог дополнительного образования, обладающий навыками, знаниями и компетенциями соответствующим профилю преподаваемого учебного предмета.

Уровень образования педагога: средне-специальное/высшее (бакалавриат, специалитет, магистратура) по направлению деятельности.

Категория: без требования к категории.

Имеет курсы повышения квалификации: работа с детьми ОВЗ и инвалидами; курсы повышения квалификации, соответствующие особенностям программы.

5.Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Аттестация по программе не предусмотрена, но согласно «Положению о формах освоения дополнительной общеобразовательной программы» в течение учебного года проводится входной, текущий, промежуточный и итоговый контроль.

Входной контроль осуществляется в виде собеседования.

Текущий контроль осуществляется на занятиях в течение всего учебного года для отслеживания уровня освоения учебного материала программы и развития личностных качеств обучающихся. Текущий контроль осуществляется в виде:

- анализа наблюдения;
- анализа практической работы;
- выполнения практического задания.

Промежуточный контроль и итоговый контроль осуществляется через участие в соревнованиях, чемпионатах.

С целью оценки технико-тактической подготовки на игровой процесс необходимо использовать существующие средства аналитики, это сервисы аналитики игровых данных, такие как click-storm, opendota и dotabuff.

Для проведения итогов реализации программы используется оценка результатов, полученных во время участия обучающихся в чемпионате по выбранной дисциплине, как внутригрупповом, так и чемпионате на уровне региона.

Высокий уровень (не только проявляют, но и стараются научить действовать правильно других);

Средний уровень (понимают, как надо себя вести, какие действия необходимо производить, но не всегда следуют им);

Достаточный уровень (проявляются иногда);

- принятие и соблюдение правил, принятых в области компьютерного спорта (1-5баллов);
- самостоятельность и ответственность за свои поступки, в том числе и в компьютернойигре (1-5 баллов);
- сформированность навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных ситуациях, умение не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций
- умение получать и обрабатывать новую информацию, организации собственной деятельности (1-5 баллов);
- доброжелательность, умение слушать и слышать собеседника, обосновывать своюпозицию, высказывать свое мнение (1-5 баллов).

Список литературы

Для педагога:

1. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2017.– С. 90-96.
2. Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – С. 81-91.
3. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)

Для обучающихся:

1. Dota team, «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, <http://ru.dota2.com/2013/05>.
2. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, <https://www.land.empire.gg/news/1594/>.
3. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, URL <https://postnauka.ru/video/21661>.
4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 20.04.2021) - Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distiplina.
5. Панфилов К., Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport>.

Аннотация

Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Клуб по киберспорту» технической направленности предназначена для детей 11-17 лет. Программа предполагает базовый уровень освоения.

Срок реализации - один учебный год.

Объем программы 72 академических часа.

Занятия проходят один раз в неделю по 2 академических часа.

Программа направлена на развитие принципиально нового направления, которое требует наличия на рынке труда квалифицированных специалистов, как в области информационных технологий, так и в области спорта, менеджмента, психологии и педагогики. В интеллектуальных видах спорта, в том числе и в киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремленность, инициативность, стрессоустойчивость, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе.

Киберспорт является индифферентным к физическим данным участников соревнований – люди с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

В результате освоения данной программы дети будут:

- разбираться в основных классах компьютерных игр;
- будут понимать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- знать основные правила и особенности проведения киберспортивных игр;
- изучат основы киберспорта как спортивной дисциплины.
- будут уметь четко планировать;
- появятся навыки работы в коллективе;
- появятся доверительное дружеское отношение;
- появятся навыки познавательной активности, будут развиты коммуникативные навыки;
- появятся: аналитическое и критическое мышление, самооценка, навыки работы в группе, в команде;
- сформированы лидерские качества;
- научатся дисциплине, ответственности, планированию.