

Управление образования администрации
Прокопьевского муниципального округа
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр профкомпетенций «Вектор»

Принята на заседании
педагогического совета
от 09 января 2023 г.
Протокол №1



Утверждаю:
Директор МАУ ДО
«Центр профкомпетенций Вектор»
А.Н. Буравлев
приказ № 4 от 10 января 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
«КИБЕРСПОРТ»

Стартовый уровень

Возраст учащихся: 14 –17 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель:
Чуринов Павел Евгеньевич,
педагог дополнительного
образования

Прокопьевский муниципальный округ,
2023

Аннотация

Киберспорт – это массовое увлечение в современном обществе. Занятия киберспортом улучшают внимание, развивают аналитическое мышление и интеллектуальные способности. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «КИБЕРспорт» нацелена на интеллектуальное развитие учащихся посредством занятий киберспортом и на развитие их творческих технических способностей. Занятия киберспортом развивают реакцию и улучшают концентрацию, формируют множество социальных навыков – умение принимать решение в сжатое время и в условиях неполной информации, умение играть в команде, навыки самостоятельного поиска информации, опыт общения с иностранцами, навыки социального взаимодействия и командообразования.

Ключевые слова: киберспорт, аналитическое мышление, технические способности, концентрация, информация.

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1 КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	
1.1. Пояснительная записка	4
1.2. Цель и задачи программы	9
1.3. Содержание программы	10
1.4. Планируемые результаты	12
РАЗДЕЛ 2 КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	13
2.1. Календарный учебный график	13
2.2. Условия реализации	13
2.3. Формы аттестации	14
2.4. Оценочные материалы	14
2.5. Методические материалы	15
2.6. Списки литературы	16
ПРИЛОЖЕНИЯ	

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «КИБЕРспорт» имеет техническую направленность.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по компьютерному спорту «КИБЕРспорт» - технической направленности и реализуется как один из видов технического спорта и технического детского творчества. Основным видом деятельности по предмету – киберспорт.

Киберспорт признан в нашем государстве приказом Минспорта России от 30 октября 2015 г. № 995 «Об утверждении Порядка разработки и предоставления общероссийскими спортивными федерациями в Министерство спорта Российской Федерации программ развития видов спорта». С 2019 года школьная киберспортивная лига признана официальным всероссийским соревнованием. Федерация компьютерного спорта России (ЭФКС России) основана в 2000 году. Во время Всероссийского открытого урока «Помнить - значит знать» 1 сентября 2020 г. *президент В.В. Путин* заявил о поддержке идеи проводить киберспортивные турниры в российских школах, чтобы российские геймеры смогли выступать на международных чемпионатах: *«Что касается соревнований (по киберспорту), то пожалуйста. Они у нас уже организованы. Если речь идет об организации подобных соревнований в школах, давайте и над этим тоже подумаем, лучше не запрещать, и не надо запрещать, вредно запрещать и невозможно, лучше поставить этот процесс на правильные рельсы и правильным образом этот процесс организовать. Здесь я на вашей стороне, всячески постараюсь сделать так, чтобы и в школах, в средних школах киберспорт был представлен наилучшим образом, чтобы это привело к возможности участия наших киберспортсменов не только в региональных, российских, но и в международных соревнованиях».*

Киберспорт – это массовое увлечение в современном обществе. Занятия киберспортом улучшают внимание, развивают аналитическое мышление и интеллектуальные способности. Даже если не получится достичь больших высот, положительный эффект от тренировок всё равно будет. Видеоигры способствуют развитию логики, умению грамотно анализировать события. Занятия киберспортом развивают реакцию и улучшают концентрацию, развивают множество социальных навыков – умение принимать решение в сжатое время и в условиях неполной информации, умение играть в команде. Умение в случае победы разделить её с командой, а в случае проигрыша – взять на себя часть вины за поражение. Занятия киберспортом дают умение искать информацию, общаться с иностранцами, знание английского языка. Дети и подростки должны ощущать грань между реальностью и виртуальным миром, получать от игр исключительно положительные навыки, повышая компьютерную грамотность и совершенствуя свои знания.

Программа составлена в соответствии с требованиями, предъявляемыми к данному виду учебно-методических и программно-методических документов и регламентируется следующими **нормативно-правовыми документами:**

- Закон Российской Федерации «Об образовании в РФ» (Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Минпросвещения России от 30 сентября 2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения России от 9 ноября 2018 г. № 196»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р);
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Устав и локальные акты учреждения Устав МБУДО «Центр профкомпетенций Вектор».

Актуальность программы в том, что она позволяет направить стихийный неорганизованный интерес детей в официальное русло и реализовать их потребности в развитии этого молодого вида спорта. Дополнительная общеразвивающая программа «КИБЕРспорт» направлена на систематизацию компьютерных игр в жизни учащихся, развитие их коммуникационных и индивидуальных качеств и обучение самоконтролю, умению переключаться на разные виды деятельности.

Практическая значимость определяется развитием у учащихся интеллектуальных способностей, формированием ранних профессиональных предпочтений в сфере технического творчества, формированием навыков социального взаимодействия и командообразования.

Социальная значимость программы определена возможностью обучения детей разных возрастных категорий и разного социального статуса в сотрудничестве с семьёй, школой, социальными партнёрами с

использованием дистанционных технологий, обеспечивающих доступность дополнительного образования.

Программа предъявляет определённые **требования к педагогу**, который будет её реализовывать. Необходимо иметь высшее педагогическое образование или пройти профессиональную педагогическую подготовку на базе технического высшего образования, опыт работы с подростками, знание их возрастных, психических и физиологических особенностей, умение работать с современным программным обеспечением, высокий уровень владения компьютерной техникой, знание основ киберспортивного менеджмента.

Педагогическая целесообразность программы обусловлена возможностью позитивного воздействия на ребенка за счет его интеллектуального развития посредством занятий киберспортом и на развитие творческих технических способностей.

Новизна программы заключается в том, что обучение изначально основано на дистанционных технологиях, связано с использованием цифровых образовательных платформ и современной компьютерной техники. Это молодой и новый вид спорта, обучение которому требует от педагога новых форм работы. Разнообразие игр и методов подготовки и тренировок развивают киберспортивные наклонности у детей среднего и старшего школьного возраста и формируют устойчивый интерес к посещению занятий по программе «КИБЕРспорт».

Элементом инновационного подхода к обучению можно считать изучение новой пока терминологии компьютерных игр, поиск путей решения актуальной проблемы использования игровых технологий в подготовке специалистов силовых структур и гражданских профессий и использование программно-тренажёрных комплексов.

Новизна программы отражена и в обращении к Атласу новых профессий, поскольку на занятиях, выделенных как непосредственный ПРОФБЛОК, учащиеся узнают о совершенно новых требованиях к навыкам и умениям медиа-специалистов, таким, как:

- Управление проектами;
- Программирование/Робототехника/Искусственный интеллект;
- Клиентоориентированность;
- Мультиязычность и мультикультурность;
- Работа с людьми;
- Межотраслевая коммуникация;
- Работа в условиях неопределенности;
- Системное мышление;
- Навыки художественного творчества и др.

В связи с этим в программе огромное значение приобретают принципы соединения науки и образования, позволяющее учащимся получить исследовательские навыки, междисциплинарность, проектное обучение, а также личностная ориентированность образования, позволяющая раскрыть индивидуальные способности каждого ребёнка.

Отличительные особенности программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «КИБЕРспорт» рассчитана на возраст детей: 14-18 лет. Данная программа включает в себя три раздела: шахматы (TeamFightTactics), DOTA 2 (LeagueofLegends), Valorant, программа имеет ***продвинутый уровень*** освоения, т.к. знания даются в концентрированном виде. **Первый модуль реализуется 4 месяца по 1 часу в неделю всего 16 часов.** Индивидуальных часов в модуле не предусмотрено.

Основной формой обучения являются групповые, учебно-тренировочные занятия. Наполняемость групп до 15 человек, оптимально 10.

Теоретический блок включает информационно-просветительский материал по разделам и темам программы. Среди *методов обучения* данного блока преобладают:

- устное изложения материала (рассказ, лекция, объяснение и др.);
- беседа;
- показ (демонстрация, просмотр повтора профессиональных трансляция и др.);
- упражнения (настольные игры, тестовые);
- самоподготовка.

Формы работы:

- просмотр трансляций профессиональных игроков;
- просмотр трансляций профессиональных турниров;
- развитие мелкой моторики;
- развитие тактического мышления;
- обсуждение ролевых особенностей каждого киберспортсмена;
- настольные игры.

Практический блок включает практические, самостоятельные групповые и индивидуальные задания в рамках закрепления теоретического материала. Среди *методов обучения* данного блока можно выделить:

- индивидуальные и групповые задания (для отработки специфических навыков, при подготовке турнирам и др.);
- практика за компьютером;
- отработка тактического плана;
- внутригрупповые турниры,
- настольные игры

Содержание программы включает: овладение основным арсеналом технических приемов в компьютерных играх, совершенствование тактических действий в командах, определение игровых наклонностей юных киберспортсменов, с учётом желания самого киберспортсмена выполнять роли в тактических играх, участие в турнирах онлайн и офлайн.

В ходе каждого занятия педагог контролирует физическое и психологическое состояние ребёнка и уровень формирования ответственности и самоконтроля. По итогам каждого тренировочного цикла проводится оценка уровня игровых способностей ребёнка и приобретённых

навыков. Контроль осуществляется в форме визуального наблюдения, контрольного задания, тестирования, соревнований.

В основе программы лежит принцип дифференциации и вариативности, что позволяет проводить занятия со смешанными и разновозрастными группами детей. К занятиям допускаются учащиеся в возрасте от 14 до 18 лет.

На занятиях по киберспорту дети развивают навыки самоуправления – выбирают свою роль в игре, капитана команды, принимают решения, которые отражаются на всех участниках команды.

Занятия в рамках реализации программы построены с соблюдением оптимального режима, чередованием заданий по теории и практике, переключением с одного вида деятельности на другой, что способствует сохранению внимания и развитию во многих направлениях.

В процессе реализации программы соблюдаются следующие **педагогические принципы**: принцип преемственности, последовательности и систематичности обучения, принцип единства группового и индивидуального обучения, принцип соответствия обучения возрастным и индивидуальным особенностям учащихся, принцип сознательности и творческой активности учащихся, принцип доступности обучения, принцип наглядности.

Данная программа может быть реализована в режиме дистанционного обучения. Для этого проводятся дистанционные занятия путём связи через программы Discord, Zoom, общению в мессенджерах WhatsApp, по e-mail, в соцсетях Instagram.

Реализация программы невозможна без социальных партнёров.

Творческое объединение, в котором реализуется программа «КИБЕРспорт», сотрудничает с Федерацией Компьютерного Спорта России, филиал которой находится в городе Новокузнецке (ФКС – Олег Аксенов).

Программа включает в себя три раздела:

- 1. Шахматы** (TeamFightTactics, Hearthstone) – интеллектуальные игры на развитие стратегического мышления;
- 2. Командные игры** на развитие коммуникативных навыков и скорости принятия решений (самые популярные игры в мире киберспорта);
- 3. Мобильные и настольные игры** – для воспитания чувства дружбы и товарищества.

Теоретический блок включает информационно-просветительский материал к разделам и темам программы.

Среди методов обучения данного блока преобладают:

- Изучение правил киберспортивных дисциплин.
- Безопасные приёмы работы за персональным компьютером.
- Выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины.

Практический блок включает практические самостоятельные групповые и индивидуальные задания в рамках закрепления теоретического материала. Среди методов обучения данного блока можно выделить:

- Формирование навыков выбранного амплуа в киберспортивной дисциплине.
- Нарботка командных и тактических приемов в киберспортивной дисциплине.
- Готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников.

В программе предусмотрен **профориентационный блок** занятий по профориентации учащихся. **В задачи ПРОФБЛОКА входит:**

- дать учащимся представления о киберспорте и компьютерном моделировании ситуаций и условий;
- познакомить учащихся с компьютерными вирусами и антивирусными программами;
- развить умение создавать команды в дистанционном режиме.

Итогом реализации ПРОФБЛОКА должен стать баланс понятий среди учащихся: «мои интересы», «образование», «профессия», «специальность», «квалификация», «должность», а также готовность к осознанному выбору будущей профессиональной сферы исходя из личностных особенностей.

1.2. Цель и задачи программы

Целью программы является – систематизация компьютерных игр в жизни учащихся, развитие их интеллектуальных творческих способностей и социальных навыков.

Для достижения поставленной цели необходимо решение воспитательных и образовательных **задач:**

Обучающие:

- Ознакомить с основами киберспорта.
- Обучить стратегическому мышлению, выработке в учащихся командного духа и базового понимания «стратегии».

Воспитательные:

- Сформировать межличностные отношения между учащимися.
- Содействовать воспитанию волевой подготовки у учащихся: целеустремленности, настойчивости, решительности и смелости, выдержки и самообладания.
- Выявить и поддержать учащихся, проявляющих выдающиеся способности в киберспорте.
- Создать условия для приобретения соревновательного опыта и формирования киберспортивной культуры учащихся.

Развивающие:

- Развить индивидуальные качества у учащихся: быстроту реакции, скорость принятия решений, стрессоустойчивость.
- Тренировать умения работы в команде.
- Развить мелкую моторику, скорость реакции и стратегического мышления.
- Развить лидерские, индивидуальные и командные качества у учащихся посредством выполнения ролевых задач в играх.
- Развить математические способности: применение элементов уравнений теории вероятности, статистический подсчёт и анализ информации.

1.3. Содержание программы

Содержание программы представлено учебно-тематическим планом, который может меняться в рамках модернизации программы, в зависимости от условий, способностей и контингента учащихся.

Контрольные процедуры: формы контроля основных компетенций учащихся представлены в учебно-тематическом плане и занимают не более 3-5 минут основного времени занятия, проводятся в ходе занятия по темам программы.

1.3.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Организация места за компьютером. Безопасность в Интернете. Правила личной безопасности.	1	1	0	Опрос
2.	Раздел 1 Шахматы (TeamFightTactics, DOTAUnderlords, Hearthstone) – интеллектуальные игры на развитие стратегического мышления	4	2	2	
3.	Тема 1 Детальное изучение механики киберспортивной дисциплины	2	1	1	Опрос
4.	Тема 2 Отработка стратегий и тактических приёмов	2	1	1	Игровая практика
5.	Раздел 2 DOTA 2 (LeagueOfLegends) Командные игры на развитие коммуникативных навыков и скорости принятия решений (самые популярные игры в мире киберспорта)	4	2	2	
6.	Тема 1 Особенности игры на каждой роли в	2	1	1	Опрос

	команде по киберспортивной дисциплине				
7.	Тема 2 Отработка командных стратегий и тактических приёмов	2	1	1	Игровая практика
8.	Раздел 3 Шутеры – командные игры с имитацией стрельбы (Valorant)	4	2	2	
9.	Тема 1 Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его задачу в команде	2	1	1	Опрос
10.	Тема 2 Отработка командных стратегий и тактических приёмов	2	1	1	Игровая практика
11.	Раздел 4 Внутригрупповой турнир по киберспортивной дисциплине	3	0	3	
12.	Тема 1 Внутригрупповой турнир по Hearthstone	1	0	1	Турнир
13.	Тема 2 Внутригрупповой турнир по Dota 2	1	0	1	Турнир
14.	Тема 3 Внутригрупповой турнир по Valorant	1	0	1	Турнир
	Итого	16	7	9	

1.3.2. Содержание учебно-тематического плана

Организация места за компьютером. Безопасность в Интернете. Правила личной безопасности.

Раздел 1. Шахматы (TeamFightTactics, DOTAUnderlords, Hearthstone) – интеллектуальные игры на развитие стратегического мышления

Тема 1. Детальное изучение механики киберспортивной дисциплины

Теория: Виды, особенности, общая информация, разбор правил.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика киберспортивных дисциплин.

Тема 2. Отработка стратегий и тактических приёмов

Теория: Виды, особенности, общая информация, разбор правил.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика киберспортивных дисциплин.

Раздел 2. DOTA 2 (LeagueOfLegends) Командные игры на развитие коммуникативных навыков и скорости принятия решений (самые популярные игры в мире киберспорта)

Тема 1. Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине

Теория: Разбор каждой роли в киберспортивной дисциплины и их особенности.

Практика: Командные игры на отработку каждой роли. Работа за компьютером, игровая практика киберспортивных дисциплин. Формирование состава группы в соответствии с выбранной учащимися дисциплины, роли и её психологическими особенностями.

Тема 2. Отработка командных стратегий и тактических приёмов

Теория: Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины, формирование команд, разбор тактический стратегий и приёмов.

Практика: Отработка командных стратегий и тактических приёмов в выбранной киберспортивной дисциплине.

Раздел 3. Шутеры – командные игры с имитацией стрельбы (Valorant)

Тема 1. Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его задачу в команде

Теория: Изучение тактических приёмов и возможностей помощи союзнику по команде реализовать его задачу в команде и киберспортивной дисциплине.

Практика: Практика за компьютером и отработка тактических приёмов и манёвров.

Тема 2. Отработка командных стратегий и тактических приёмов

Теория: Изучение тактических приёмов и стратегий, просмотр турниров профессиональных команд.

Практика: Практика за компьютером и отработка тактических приёмов и манёвров.

Раздел 4. Внутригрупповой турнир по киберспортивной дисциплине

Тема 1. Внутригрупповой турнир по Hearthstone

Практика: Организация и проведение турнира внутри группы по Hearthstone

Тема 2. Внутригрупповой турнир по Dota 2

Практика: Организация и проведение турнира внутри группы по Dota 2

Тема 3. Внутригрупповой турнир по Valorant

Практика: Организация и проведение турнира внутри группы по Valorant

1.4. Планируемые результаты

Образовательные: основы тактических действий, основы командных действий.

- Дети ознакомлены с основами киберспорта.
- Дети обучены стратегическому мышлению и базовому пониманию того, что такое «стратегия».

Воспитательные: воспитывать лидерские качества и умение работать в команде.

- У детей сформированы межличностные отношения.
- Воспитание воли к подготовке у учащихся: целеустремленности, настойчивости, решительности и смелости, выдержки и самообладания.
- Воспитание чувства дружбы и товарищества, духа коллективизма.
- Выявление и развитие поддержки учащихся, проявляющих выдающиеся способности в киберспорте, создание условий для приобретения соревновательного опыта и формирования спортивной культуры учащихся.

Развивающие: умение планировать и контролировать процесс тренировок. Уметь заниматься самостоятельно – тренировать и оттачивать контроль и внимание в компьютерных играх, практиковать различные тактики и действия. Грамотно владеть обстановкой во время тренировочного процесса и соревновательного момента.

- У детей развиваются индивидуальные качества у учащихся: быстрота реакции, скорости принятия решений, стрессоустойчивости, развитие интеллектуальных способностей.
- Тренировка умения работать в команде и договариваться.
- Развитие мелкой моторики, реакции и стратегического мышления.
- Развитие лидерских, индивидуальных и командных качеств у учащихся посредством выполнения ролевых задач в играх.
- Развитие математических способностей: применение элементов уравнений теории вероятности, подсчёт и анализ информации, статистика.

Основные компетенции учащихся

Знания	Умения и навыки	Формы контроля
Основы тактических действий, основы командных действий	Умение планировать и контролировать процесс тренировок. Уметь заниматься, самостоятельно – тренировать и оттачивать контроль и внимание в компьютерных играх, практиковать различные тактики и действия. Грамотно владеть обстановкой во время тренировочного процесса и соревновательного момента	Тренировочная игра, турниры, тесты, участие в соревнованиях по киберспорту

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

№ п/п	Количество учебных часов	
	В неделю	В год
1	0,5	17

2.2. Условия реализации программы

Условия реализации:

- **финансовые и материально-технические:** стационарные компьютеры или ноутбуки в количестве 11-16 штук, девайсы (наушники, компьютерная проводная мышь, коврики для каждого ноутбука, если

компьютер стационарный, то клавиатура и экран), операционная система Windows 10, программное обеспечение, приложения Steam, Blizzard, Riot, Epic Games.

- **Кадровые:** умение работать индивидуально с детьми и формировать из них команды, выделять лидеров и распределять роль каждого игрока. Знание киберспортивных дисциплин, формат соревнований, передовых технологий в компьютерной технике.

- **Информационные:** группа в ВК, программа связи Discord.

2.3. Формы аттестации

Для отслеживания результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы «КИБЕРспорт» в каждом разделе предусмотрен **диагностический инструментарий** (представлен в приложении), который помогает педагогу оценить уровень и качество освоения учебного материала.

В качестве диагностического инструментария используются:

- тренировочные игры;
- тестирование;
- внутренние турниры
- опросы, беседы, анкеты;
- игровые технологии (викторины, игры-задания, карточки, рисуночные тесты, тренинги задания и др.);
- конкурсы;

Формой аттестации по итогам реализации ПРОБЛОКА программы являются **профессиональные пробы:**

1. Участие в турнирах и соревнованиях различного уровня.

2.4. Оценочные материалы

Пакет диагностических методик частично представлен в приложениях и УМК к программе. Ниже представлены критерии оценки результатов обучения по дополнительной общеразвивающей профориентационной программе «КИБЕРспорт».

Описание инструментария мониторинга эффективности реализации дополнительной общеразвивающей программы «КИБЕРспорт»

№	Перечень критериев мониторинга эффективности реализации ДОП «КИБЕРспорт»	Инструментарий	Описание
1	Элементарная грамотность, базовые знания предмета изучения, терминов	Упражнения Тестирование Ролевые игры	Упражнения различного типа, тестовые задания и опросники, ролевые игры с моделированием ситуаций
2	Функциональная грамотность	Творческая работа Контрольная работа	Творческие работы в устной и письменной форме,

			ученические творческие проекты, контрольно-зачётные занятия, участие в предметных олимпиадах,
3	Компетентность	Анкетирование Тестирование Наблюдение Социометрия	Выявление личностных и предметных качеств в беседе и интервью, анкетирование, тестирование,
4	Рейтинг участия в конкурсах	Рейтинги участия в конкурсах	Рейтинг

2.5. Методические материалы

Основной формой обучения являются групповые, учебно-тренировочные занятия. Наполняемость групп до 15 человек, оптимально 10.

Теоретический блок включает информационно-просветительский материал по разделам и темам программы. Среди *методов обучения* данного блока преобладают:

- устное изложения материала (рассказ, лекция, объяснение и др.);
- беседа;
- показ (демонстрация, просмотр повтора профессиональных трансляция и др.);
- упражнения (настольные игры, тестовые);
- самоподготовка.

Формы работы:

- просмотр трансляций профессиональных игроков;
- просмотр трансляций профессиональных турниров;
- развитие мелкой моторики;
- развитие тактического мышления;
- обсуждение ролевых особенностей каждого киберспортсмена;
- настольные игры.

Практический блок включает практические, самостоятельные групповые и индивидуальные задания в рамках закрепления теоретического материала. Среди *методов обучения* данного блока можно выделить:

- индивидуальные и групповые задания (для отработки специфических навыков, при подготовке турнирам и др.);
- практика за компьютером;
- отработка тактического плана;
- внутригрупповые турниры,
- настольные игры

2.6. Список литературы

Список литературы для педагогов

1. Роланд Ли. «Киберспорт / англ. «Good Luck! Have Fun!»
2. Майкл Дайвер. «Твой путь в киберспорт»
3. Даниил Тесленко. «Вопреки. Путь к победе»
4. Тристан Донован. «Играй: История видеоигр»
5. Джейсон Шрейер. «Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр»
6. Павел Токарев, Михаил Пименов. «Наша игра. История. Бизнес. Возможности»
7. Сайт Федерации Компьютерного Спорта России <https://resf.ru/>

Список литературы для детей

1. Роланд Ли. «Киберспорт / англ. «Good Luck! Have Fun!»
2. Майкл Дайвер. «Твой путь в киберспорт»
3. Даниил Тесленко. «Вопреки. Путь к победе»

Список литературы для родителей

1. Тристан Донован. «Играй: История видеоигр»
2. Майкл Дайвер. «Твой путь в киберспорт»

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

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
Метапредметные	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
	Низкий	Обладает слабой способностью передавать свои мысли и чувства, постоянно требуется внешняя стимуляция.	1
Интеллектуальные и творческие способности	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 привести в процесс новое, создать, самостоятельный продукт. Косность мышления.	1
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 систематизированы, хаотичны, частично ошибочные.	2
	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	2
	Низкий	Не может играть в команде.	1