

Администрация МО «Светловский городской округ»  
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 1

Принята на заседании  
методического (педагогического) совета  
от «21» июня 2024 г.  
Протокол № 9  
Председатель методического совета  
\_\_\_\_\_ Л.В. Ракович

Утверждена приказом директора  
МБОУ СОШ № 1  
от «21» июня 2024 г. № 332  
директор МБОУ СОШ № 1  
\_\_\_\_\_ Дерганова Т.В

Документ подписан электронной подписью  
Владелец: Дерганова Татьяна Васильевна  
Директор  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 1  
Сертификат:  
238667C463FD2D791DD6B7D03C2FD3C5  
Срок действия с 07.08.2024 до 31.10.2025  
Подписано: 28.08.2024 12:01 (UTC)

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
физкультурно-спортивной направленности  
"Киберспорт"**

Возраст обучающихся: 11-16 лет  
Срок реализации: 5 лет

Автор-составитель:  
Зазуля Игорь Николаевич,  
педагог-воспитатель

г. Светлый, 2024 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### **Описание предмета, дисциплины которому посвящена программа**

Предметом киберспорта как учебной дисциплины является реализация основ информационных технологий, широко применяемых в играх, в сфере дополнительного образования детей. Учащиеся обучаются обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе курса учащиеся участвуют и проявляют свои таланты в соревнованиях не только в качестве игроков, но и как организаторы и составители регламента.

Прохождение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы физкультурно-спортивной направленности «Киберспорт» (далее Программа) подразумевает ознакомительное изучение материала по наиболее современному спортивному разделу - киберспорту, включающему в себя следующие разделы, изучением которых займутся обучающие: основы свойств пространств, моделей, игровые задачи и развиваемые игровые навыки киберспортсменов: шутеры от первого лица, стратегии в реальном времени, спортивные симуляторы, автосимуляторы, авиасимуляторы, файтинги, командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры.

### **Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа**

Ведущая идея Программы – создание современной цифровой образовательной среды, способствующей самореализации и социализации ребенка, своевременному развитию личности ребенка, раскрытию его творческого потенциала и развитию коммуникативных навыков.

Идея гармоничного развития личности ребенка посредством приобретения необходимых для общения в социуме личностных компетенций и погружения в перспективную область цифровых технологий, способствует успешному процессу социализации индивида, а также его первичной профессиональной ориентации.

### **Описание ключевых понятий**

**Киберспорт** - соревновательная составляющая компьютерных многопользовательских игр с денежными призовыми фондами, командное или индивидуальное соревнование на основе компьютерных игр

**Киберпространство** - это пространство функционирования продуктов информационно-коммуникационных технологий, позволяющих создавать чрезвычайно сложные системы взаимодействий агентов с целью получения информации, обмена и управления ею, а также осуществления коммуникаций в условиях множества различных сетей. Границы киберпространства несводимы к границам физического пространства.

**Геймер** - человек, играющий в видеоигры, хотя сначала геймерами называли тех, кто играет только в ролевые или военные игры.

**Киберспортсмен** - это профессиональный игрок в компьютерные игры. Киберспортсменов не готовят в специализированных учебных заведениях.

**Компьютерная игра** - компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра.

**Файтинг** - жанр компьютерных игр, имитирующий рукопашный бой малого числа персонажей в пределах ограниченного пространства, называемого ареной

**Спортивный симулятор** - это видеоигра, которая имитирует занятия спортом.

В играх было создано большинство видов спорта, включая командные виды спорта, легкую атлетику, экстремальные виды спорта и боевые виды спорта.

**Автосимулятор** - программное обеспечение и/или устройство, имитирующее управление автомобилем. Может применяться как для обучения водителей, так и для развлечения.

**Стратегия** - Общий, недетализированный план, охватывающий длительный период времени, способ достижения сложной цели, в военном деле, позднее вообще какой-либо деятельности человека. Задачей стратегии является эффективное использование наличных ресурсов для достижения основной цели

#### **Направленность (профиль) программы**

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

#### **Уровень освоения программы**

Программа "Страна театральных игр" является ознакомительной, рассчитана на 5 лет обучения.

#### **Актуальность программы**

Киберспорт – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. 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, продаж и управления. Помимо этого актуальность киберспорта для общества подчеркивается его абсолютной демократичностью к физическим данным участников соревнований – люди 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.

#### **Педагогическая целесообразность образовательной программы**

Программа «Киберспорт» позволяет детям реализовать свои творческие способности, совершенствует их умственные, физические и нравственные качества, повышает общий уровень культуры и эрудиции (память, мышление, язык, цифровые компетенции и формирование двигательного навыка) и позволяет им в будущем быть более успешными в обществе. Известно, что киберспортивное направление набирает популярность с каждым годом, в настоящее время это направление является перспективным и высокооплачиваемым. Однако для того, чтобы интегрироваться в среду киберспортсменов одного лишь игрового навыка недостаточно, в первую очередь обучающиеся должны знать основы цифрового этикета, уметь работать в команде, разбираться в тонкостях и нюансах киберпространства, как отдельной цифровой среды. Поэтому, приоритет отдается развитию качеств, которые помогут им общаться со сверстниками, сотрудничая с ними, а также разрешая конфликты, возникающие в процессе общения.

#### **Практическая значимость образовательной программы**

Обучающиеся получают первичные знания, умения и навыки работы с киберпространством, шлемами виртуальной реальности, компьютерами, игровыми

программами, овладеют базовой специальной терминологией, разучат различные игровые стратегии, которые в дальнейшем помогут им построить карьеру в любой области киберспортивного движения, а также выстроить отношения с будущими сокомандниками. Киберспорт - спортивная дисциплина, в которой в первую очередь важно умение работать с другими людьми, слышать их, принимать совместные решения. С помощью данной дополнительной образовательной Программы учащиеся будут способны выстраивать качественную коммуникацию не только с другими киберспортсменами, но и с окружающими.

### **Принципы отбора содержания образовательной программы.**

В качестве методологической основы образовательной Программы выступают принципы системного подхода и личностно-ориентированного образования, объединяющего три блока деятельности по сохранению и укреплению здоровья всех субъектов образовательного процесса:

- первый блок – создание здоровьесберегающей среды;
- второй блок – организация спортивно-массовой и физкультурно-оздоровительной работы;
- третий блок – формирование здорового образа жизни, культуры здоровья.

Ориентируясь на решение задач образования школьников, данная образовательная Программа направлена на реализацию следующих принципов организации обучения:

- Принцип добровольности. В кружок принимаются все желающие, соответствующие данному возрасту, на добровольной основе и бесплатно.
- Принцип взаимоуважения. Ребята уважают интересы друг друга, поддерживают и помогают друг другу во всех начинаниях;
- Принцип научности. Весь материал, используемый на занятиях, имеет под собой научную основу.
- Принцип доступности материала и соответствия возрасту. Ребята могут выбирать темы работ в зависимости от своих возможностей и возраста.
- Принцип практической значимости тех или иных навыков и знаний в повседневной жизни учащегося.
- Принцип вариативности. Материал и темы для изучения можно менять в зависимости от интересов и потребностей ребят. Учащиеся сами выбирают объем и качество работ, будь то учебное исследование, или теоретическая информация, или творческие задания и т.д.
- Принцип соответствия содержания запросам ребенка. В работе мы опираемся на те аргументы, которые значимы для подростка сейчас, которые сегодня дадут ему те или иные преимущества для социальной адаптации.
- Принцип дифференциации и индивидуализации. Ребята выбирают задания в соответствии с запросами и индивидуальными способностями.

### **Отличительные особенности программы**

Обучение по данной программе обеспечивает формирование личностных ценностно-смысловых ориентиров - умения принимать оптимальную стратегию игрового поведения, ведущую к достижению высокого командного результата, сотрудничать со всем коллективом своей команды и игроками любого вида соревнований, проектировать командный успех и успешное продвижение в соревновании, принимать сложные решения в оптимальные сроки, прогнозировать и

предугадывать действия соперника, наблюдательность, умения программировать виртуальный образ будущих персонажей игры.

**Цель программы:** дать первоначальные навыки, умения и знания по киберспорту и программированию; развитие интереса обучающихся к технике и техническому творчеству.

**Задачи программы:**

**Обучающие:**

- познакомить обучающихся с основными терминами и понятиями в области киберспорта и научить использовать специальную терминологию;
- сформировать представление об основных законах киберспорта;

**Развивающие:**

- развивать творческие способности и логическое мышление;
- выявить и развить природные задатки и способности детей, помогающие достичь успеха творчестве;
- поощрять стремление к применению своего потенциала в поиске оригинальных идей, обнаружении нестандартных решений, развитию творческих способностей;
- развивать способности работы индивидуально и в командах.

**Воспитательные:**

- формировать интерес к практическому применению знаний, умений и навыков в повседневной жизни и в дальнейшем обучении;
- поощрять целеустремленность, усердие, настойчивость, оптимизм, веру в свои силы;
- способствовать развитию способности конструктивной оценки и самооценки, выработке критериев оценок и поведенческого отношения к личным и чужим успехам и неудачам;
- подтверждать высокую ценность таких способностей и качеств, как эмоциональная уравновешенность, рассудительность, эмпатия;
- поддерживать представление обучающихся общечеловеческих нравственных ценностей, сотрудничества;
- воспитывать бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям

**Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы.** Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» предназначена для детей в возрасте 11-16 лет.

Набор детей в объединение – свободный.

**Особенности организации образовательного процесса.**

Набор детей в объединение – свободный. Программа объединения предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми. Состав групп 10-25 человек.

**Форма обучения** – очная, возможно использование дистанционных технологий.

**Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий.**

Общее количество часов в год – 35 часов. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут. Недельная нагрузка на одну группу: 1 час. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

## **Объем и срок освоения программы**

Срок освоения программы – 1 лет.

На полное освоение программы требуется 35 часов, включая индивидуальные консультации, тренинги, проведение массовых соревнований.

## **Основные методы обучения**

В процессе реализации программы используются различные **методы обучения.**

1. Методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности:

- словесные (рассказ; лекция; семинар; беседа; речевая инструкция; устное изложение; объяснение нового материала и способов выполнения задания; объяснение последовательности действий и содержания; обсуждение; педагогическая оценка процесса деятельности и ее результата);

- наглядные (показ видеоматериалов и иллюстраций, показ педагогом приёмов исполнения, показ по образцу, демонстрация, наблюдения за предметами и явлениями окружающего мира, рассматривание фотографий, слайдов);

- практически-действенные (упражнения на развитие моторики пальцев рук (пальчиковая гимнастика, физкультминутки; воспитывающие и игровые ситуации; тренинги);

- проблемно-поисковые (создание проблемной ситуации, коллективное обсуждение, выводы);

- методы самостоятельной работы и работы под руководством педагога;

- инструкторский метод (парное взаимодействие, более опытные учащиеся обучают менее подготовленных);

- информационные (беседа, рассказ, сообщение, объяснение, инструктаж, консультирование, использование средств массовой информации, анализ различных носителей информации, в том числе Интернет-сети, демонстрация, экспертиза, обзор, отчет, иллюстрация).

- побудительно-оценочные (педагогическое требование и поощрение порицание и создание ситуации успеха; самостоятельная работа).

2. Методы контроля и самоконтроля за эффективностью учебно-познавательной деятельности:

- устный контроль и самоконтроль (беседа, рассказ ученика, объяснение, устный опрос);

- практический контроль и самоконтроль;

- дидактические тесты (набор стандартизованных заданий по определенному материалу);

- наблюдения (изучение учащихся в процессе обучения).

Выбор метода обучения зависит от содержания занятий, уровня подготовленности и опыта учащихся.

*Информационно-рецептивный метод* применяется на теоретических занятиях.

*Репродуктивный метод* обучения используется на практических занятиях по отработке приёмов и навыков определённого вида работ.

*Исследовательский метод* применяется в работе над тематическими творческими проектами.

Для создания комфортного психологического климата на занятиях применяются следующие педагогические приёмы: создание ситуации успеха, моральная поддержка,

одобрение, похвала, поощрение, доверие, доброжелательно - требовательная манера.

### **Планируемые результаты:**

В ходе изучения курса вносится существенный вклад в развитие личностных результатов. Результат освоения программы направлен на всестороннее гармоничное развитие личности ребенка.

*Образовательными* результатами являются усвоение базовых знаний, умений и навыков в области киберспорта.

*Развивающими* результатами являются развитие когнитивных функций, творческих способностей и коммуникативных компетенций обучающегося.

*Воспитательным* результатами являются развитие эстетического восприятия, интерес к киберпространству и современным технологиям, перспектив развития аппаратной и программной частей компьютера, английского языка, так как многие компьютерные программы, игры англоязычные, развивается любознательность, внимательность, целеустремленность, умение преодолевать трудности (качества важные в практической деятельности), умение взаимодействовать в команде и с партнерами, интерес к профессиональному развитию.

Обучающиеся будут знать:

Основные термины

Базовые технологии работы в киберпространстве с соответствующей дисциплине атрибутикой (шлемы VR, компьютеры, средства управления персонажами)

Обучающиеся будут уметь:

- Разрабатывать игровые тактики;
- Обращаться с аппаратурой, используемой во время киберспортивных мероприятий;
- Договариваться с другими членами своей команды о принимаемом совместном решении касательно дальнейшего развития игры;
- использовать полученные знания, умения для выполнения самостоятельной творческой работы (создание образа своего персонажа, стратегий для разных игровых ситуаций);
- участвовать в групповой работе.

### **Механизм оценивания образовательных результатов**

Педагогический контроль с использованием методов:

- педагогического наблюдения;
- педагогический анализ;
- открытые занятия;
- соревнования

Оценивание результатов проходит в формате наблюдения педагога за активностью работы, вовлеченностью в деятельность, взаимоотношениями между обучающимися в процессе работы. Также, по освоению разделов и программы в целом результатом является готовый продукт, созданный и дополненный обучающимися (информационный уголок, выставка, спектакль, конкурс чтецов и иные мероприятия).

Механизм оценивания образовательных результатов включает:

1. Уровень теоретических знаний.

- Низкий уровень. Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими вопросами.

- Средний уровень. Обучающийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуются дополнительные вопросы.

- Высокий уровень. Обучающийся знает изученный материал. Может дать логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом.

2. Уровень практических навыков и умений. Работа с инструментами, техника безопасности.

- Низкий уровень. Требуется постоянное включение педагога в деятельность по решению поставленных задач.

- Средний уровень. Требуется периодическое включение педагога в деятельность обучающихся.

- Высокий уровень. Включенность педагога в работу учащихся не требуется.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы

Представление коллективного результата группы обучающихся:

- фотоальбомы;
- видеохроника;
- заявки на участие в соревнованиях, фестивалях и т.д. различного уровня;
- результаты участия в концертах, инсценировках (дипломы, кубки, благодарности и др.);
- отчетная документация.

Для индивидуальной оценки результатов каждого обучающегося используется Портфолио (участие в массовых мероприятиях, конкурсах).

Воспитательные и развивающие результаты отслеживаются по параметрам:

- приобретение практических навыков;
- активная жизненная позиция детей;
- разумное отношение к своему здоровью;
- сформированность коммуникативной культуры в детском коллективе;
- выбор личных, жизненных приоритетов.

### **Организационно-педагогические условия реализации программы**

Научно-методическое обеспечение реализации программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с реализацией общеразвивающей программы, планируемыми результатами, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления. Социально-психологические условия реализации образовательной программы обеспечивают:

- учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;
- вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся);
- формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни; дифференциация и индивидуализация обучения; мониторинг возможностей и способностей обучающихся, выявление и поддержка одаренных детей, детей с ограниченными



возможностями

здоровья;

– формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников

### **Материально-техническое обеспечение**

1. Персональный компьютер.
2. Мультимедийный проектор.
3. Квадрокоптеры
4. Шлем виртуальной реальности

### **Кадровые условия реализации программы**

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

### **Оценочные и методические материалы**

Оценочная система складывается из наблюдений педагога за работой каждого обучающегося, уровнем вовлеченности в деятельности, из рефлексии обучающихся, обратной связи как детей, так и родителей, а, также, из результатов творческих работ как каждого обучающегося отдельно, так и театрального коллектива группы в целом.

### **Методическое обеспечение**

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

- учебники;
- экранные видео <http://киберспорт.рф> История развития киберспорта в России и мире
- видеоролики;
- информационные материалы на сайте, посвященном данной дополнительной общеобразовательной программе;
- мультимедийные интерактивные работы

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **1 год обучения**

#### **1.Безопасные методы и приёмы работы за персональным компьютером**

*Теория:* Организация места за компьютером. Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности. Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Установка и обновление антивирусных программ

*Практика:* наблюдение, устный опрос, беседа.

#### **2.Виды киберспортивных дисциплин**

*Теория:* Симуляторы, их особенности и направления. Соревновательные головоломки, их особенности и направления

Коллекционные карточные игры, их особенности и направления

Сюжетные игры, их особенности и направления

*Практика:* Работа за компьютером, игровая практика прочих киберспортивных дисциплин

### **3.Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины**

*Теория:* Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины. Формирование состава группы в соответствии с выбранной учащимися дисциплины и её психологическими особенностями.

*Практика:* Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины

### **4.Правила и обзор соревнований по каждой дисциплине**

*Теория:* Правила киберспортивной дисциплины. Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине. Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине. Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

*Практика:* Работа за компьютером, игровая практика, соревнования по киберспортивной дисциплине.

### **5.Отработка командных стратегий и тактических приёмов**

*Теория:* Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде. Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах. Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине. Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде. Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде

*Практика:* работа на компьютере, отработка тактик и стратегий в командах

### **6.Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату**

*Теория:* Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату. Изучение предполагаемых противников по чемпионату.

*Практика:* Отработка командных стратегий и тактических приемов. Подготовка стратегий под конкретных противников

### **7.Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине**

*Практика:* Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов.

# УЧЕБНЫЙ ПЛАН

## 1 год обучения

№ п/п	Тема урока	Кол-во
<b>Раздел 1. Вводное занятие. Безопасные методы и приёмы работы за персональным компьютером</b>		<b>2</b>
1	Организация места за компьютером. Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности	1
2	Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Установка и обновление антивирусных программ	1
<b>Раздел 2. Виды киберспортивных дисциплин</b>		<b>7</b>
3	Симуляторы, их особенности и направления	1
4	Соревновательные головоломки, их особенности и направления	1
5	Коллекционные карточные игры, их особенности и направления	1
6	Сюжетные игры, их особенности и направления	1
7-9	Работа за компьютером, игровая практика прочих киберспортивных дисциплин	3
<b>Раздел 3. Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины</b>		<b>5</b>
10	Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины	1
11	Формирование состава группы в соответствии с выбранной учащимися дисциплины и её психологическими особенностями	1
12-14	Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины	3
<b>Раздел 4. Правила и обзор соревнований по каждой дисциплине</b>		<b>6</b>
15	Правила киберспортивной дисциплины	1
16	Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине	1
17	Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине	1
18	Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине	1
19-20	Работа за компьютером, игровая практика, соревнования по киберспортивной дисциплине	2
<b>Раздел 5. Отработка командных стратегий и тактических приёмов</b>		<b>5</b>
21	Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде	1
22	Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах	1
23	Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине	1
24	Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде	1
25	Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде	1
<b>Раздел 6. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату</b>		<b>4</b>
26	Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату	1
27	Изучение предполагаемых противников по чемпионату	1
28	Отработка командных стратегий и тактических приемов	1
29	Подготовка стратегий под конкретных противников	1
<b>Раздел 7. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине</b>		<b>6</b>
30-32	Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов	3
33-35	Просмотр и обсуждение матчей оппонентов	3
<b>Итого:</b>		<b>35</b>

## КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Режим деятельности	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа "Киберспорт" физкультурно-спортивной направленности.
1.	Начало учебного года	С 2 сентября 2024 года
2.	Продолжительность учебного периода	35 учебных недель
3.	Продолжительность учебной недели	5 дней
4.	Периодичность учебных занятий	1 раз в неделю по 1 часу
5.	Количество часов	35 часов
6.	Окончание учебного года	26 мая 2025 года
7.	Период реализации	02.09.2024 – 26.05.2025

**Воспитательный компонент** осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

- 1) гражданско-патриотическое
- 2) нравственное и духовное воспитание;
- 3) воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
- 4) интеллектуальное воспитание;
- 5) здоровьесберегающее воспитание;
- 6) правовое воспитание и культура безопасности;
- 7) воспитание семейных ценностей;
- 8) формирование коммуникативной культуры;
- 9) экологическое воспитание.

Цель – формирование гармоничной личности с широким мировоззренческим кругозором, с серьезным багажом теоретических знаний и практических навыков, посредством информационно-коммуникативных технологий.

Используемые формы воспитательной работы: викторина, экскурсии, игровые программы, диспуты.

Методы: беседа, мини-викторина, моделирование, наблюдения, столкновения взглядов и позиций, проектный, поисковый.

Планируемый результат: повышение мотивации к занятиям спортом; знание основ здорового образа жизни; сформированность настойчивости в достижении цели, стремление к получению результата; умение работать в команде; сформированность нравственного, познавательного и коммуникативного потенциалов личности.

## КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

№/ПП	Название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Форма проведения	Сроки проведения
1.	Инструктаж по технике безопасности,	Безопасность и здоровый образ жизни	в рамках занятий	сентябрь январь

	правила поведения на занятиях			
2.	Игры на знакомство и командообразование	Нравственное воспитание	в рамках занятий	Сентябрь - май
3.	Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к оборудованию	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание	в рамках занятий	Сентябрь - май
4.	Участие в конкурсах	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание Воспитание интеллектуально-познавательных интересов	в рамках занятий	Сентябрь - май
5.	Беседы о государственных праздниках	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	в рамках занятий	Сентябрь - май
6.	Участие в экскурсиях	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание	в рамках занятий	Сентябрь - май
7.	Защита проектов внутри группы	Нравственное воспитание, трудовое воспитание	в рамках занятий	Октябрь - май
8.	Открытые занятия	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству; интеллектуальное воспитание; формирование коммуникативной культуры	в рамках занятий	март

### Список литературы

#### Нормативные правовые акты

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599
3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
7. Приказ Министерства образования Калининградской области от 26 июля 2022 года № 912/1 "Об утверждении Плана работы по реализации

Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 - 2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области"

Для педагога дополнительного образования:

1. Н.Д.Угринович, Информатика и ИКТ, Москва, БИНОМ.Лаборатория знаний, 2008
2. Трубникова А.В., Прокди Р.Г., Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7, СПб, Bhv, 2013г.
3. Клаус Фопель, Создание команды, Москва, Генезис, 2012г.
4. Юрий Клещев, Подготовка команды к соревнованиям, Москва, Дивизион, 2014г.
5. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] \postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 24.09.2015)
6. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] \postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 24.09.2015)
7. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] \gooddice.ru, 2015, URL: [gooddice.ru/2015/01/kibersportolimpijskaya-distiplina](http://gooddice.ru/2015/01/kibersportolimpijskaya-distiplina) (дата обращения 24.09.2015)

рекомендованный для прочтения учащимся:

1. Сунь-цзы, Искусство войны, АСТ, Астрель, 2015г.
2. Миямото Мусаси, Книга пяти колец, Москва, Феникс, 2007г.
3. Панфилов К., Миллионы на играх: Почему киберспорт — это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] \ siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport> (дата обращения 24.09.2015)
4. gmbox.ru, Киберспортсмены, которым удалось [электронный ресурс] \ gmbox.ru, 2013, URL: [gmbox.ru, 2013, URL: http://gmbox.ru/platform/pc/kibersportsmeny-kotorymudalos](http://gmbox.ru/platform/pc/kibersportsmeny-kotorymudalos)