

Управление образования и науки Липецкой области
Обособленное структурное подразделение ГАУДПО ЛО «ИРО»
«Центр поддержки одаренных детей «Стратегия»

Рассмотрена и принята на заседании
Ученого совета ГАУДПО ЛО «ИРО»
Протокол от 14.09.2022 №4



УТВЕРЖДАЮ

Проректор ГАУДПО ЛО «ИРО»

Л.И. Дегтева

от * 14.09.2022 г. 204

**Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
физкультурно-спортивной и прикладной направленности
«Киберспорт для учащихся 7-10 классов»**

Возраст обучающихся: 13-16 лет
Срок реализации программы: 1 год
Уровень программы: углубленный

Ф.И.О., должность составителя(ей) программы:

Григорьев Андрей Сергеевич, педагог дополнительного образования
обособленного структурного подразделения «Детский технопарк «Кванториум» ГАУДПО
ЛО «ИРО»

Липецк, 2022

Содержание

Пояснительная записка	3
Учебно-тематический план	8
Календарный учебный график	9
Календарно-тематический план	11
Планируемые результаты освоения программы	16
Способы и формы проверки результатов освоения программы.....	17

Пояснительная записка

В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимает киберспортивные соревнования. В России киберспорт признали официальным видом спорта.

Киберспорт (компьютерный спорт) – это вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. Все киберспортивные дисциплины делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами игровых задач. Данный вид спорта включает шесть киберспортивных дисциплин:

- «боевая арена»,
- «соревновательные головоломки»,
- «спортивный симулятор»,
- «стратегия в реальном времени»,
- «технический симулятор»,
- «файтинг».

Шутер/Тактический трехмерный бой (по состоянию на 29.04.2021 не признан в России Министерством спорта России и не включен в правила компьютерного спорта).

Предусмотренные данной программой занятия могут проводиться как в смешанных группах, состоящих из учащихся разного возраста, так и из учащихся одного возраста. Предполагается, что в дальнейшем группы учащихся, которые занимаются по данной программе, будут участвовать в чемпионатах по киберспорту в качестве сборной. Специфика соревнований в командном киберспорте обуславливает численность игроков в команде не более 5 человек. Поэтому в одном объединении могут сформироваться несколько сборных команд.

Дополнительная общеразвивающая программа «Cyber-спорт», далее «киберспорт» имеет физкультурно-спортивную и прикладную направленности.

Актуальность обусловлена нарастающей значимость и внимание киберспортивным соревнованиям в нашей стране, особенно после успеха профессиональной организации «Team Spirit» на крупнейшем международном турнире The international 10 Dota 2 в октябре 2021 года. Особенностью киберспорта является его демократичность 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. Киберспорт не ограничивается только участниками турниров - игроками, в гейм-индустрии множество других профессий: организатор, комментатор, менеджер, аналитик, гейм-девелопер (game dev) и др

Киберспорт находится в стадии становления, поэтому необходимо познакомить с ним обучающихся и провести профориентацию обучающихся в гейм-индустрии.

Использование компьютерных технологий способствует общему интеллектуальному развитию обучающегося, что особенно актуально, поэтому желательно знакомить ребенка с возможностями компьютера уже в начальной школе.

Отсутствие четкой методологии, неопределенность педагогических позиций в решении данного вопроса делает затруднительным использование компьютерных игр в преподавательской профессиональной деятельности, обрекая их на интуитивный поиск приемлемых форм работы методом «проб и ошибок». Необходимо создать основу для преподавания организованной деятельности в киберспорте, признанной на государственном уровне подходящей для обучения молодежи основам работы в киберспортивной сфере.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
- Концепция развития дополнительного образования обучающихся (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р).
- СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования обучающихся"
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержен приказом Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196).

ДООП 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 «Cyber-спорт» 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.

В ходе данного курса 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 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, попробовать себя в роли game dev.

С точки зрения педагогической целесообразности киберспортивные соревнования являются мощнейшим инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения. Таким образом, вместо запрета и отрицания видеоигр, этот курс позволяет направить детские увлечения в позитивное русло.

Отмечено, что:

- а) у играющих улучшается концентрация и скорость реакции, анализ ситуации, вычислительные навыки, принятие решений в критических ситуациях, повышается стрессоустойчивость;
- б) в играх ребята продумывают тактики и стратегии, распределяются роли, кто, где, и когда должен быть, и что делать, тем самым формируется умение планировать, ставить цели, соотносить планы с полученным результатом;

- в) улучшаются навыки работы в команде, проявление лидерских качеств. Развиваются навыки принятия решений на благо всей команде, формируются коммуникативные навыки;
- г) игра в команде и участие в турнирах позволяет раскрыться и приобрести уверенность в себе, независимо от возраста, внешних или физических данных;
- д) играющие ребята хорошо разбираются и постоянно интересуются новыми технологиями, так как видеоигры являются их прямым отражением.

Участие в турнирах способствует социализации ещё и потому, что, так как соревнования проходят в оффлайн-формате, игроки постоянно общаются друг с другом и взаимодействуют с внешним миром. Это позволяет разрушить стереотип о замкнутости любителей компьютерных игр.

Цель программы – выявление и развитие интеллектуальных, творческих и физических способностей обучающихся, для достижения обучающимися необходимого для жизни в обществе социального опыта, 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:

- Ознакомление с элементами киберспортивной культуры и основам различных видов киберспорта;
- Ознакомление с архитектурой персонального компьютера;
- формирование навыков проведения математических расчетов с помощью программ;
- обучение навыкам высокого уровня игры в выбранной киберспортивной дисциплине;
- обучение использованию специальных методов подготовки и ведения киберспортивных мероприятий.

Развивающие:

- способствовать развитию интереса к профессиональному киберспорту и ведению здорового образа жизни;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления
- развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей обучающихся
- развитие мелкой моторики, реакции и стратегического мышления;
- формирование мотивов к конструктивному взаимодействию и сотрудничеству со сверстниками и педагогом;
- развитие коммуникативных навыков, навыков работы в команде, стремления добиваться положительного результата в деятельности, стремление к победе;

Воспитательные:

Воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;

2. Воспитание ценностных основ информационной культуры школьников,уважительного отношения к авторским правам;

- Практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности;
- Воспитание ответственного и избирательного отношения к информации;

- Воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития
 - воспитывать высокие морально-нравственные качества, уважительное отношение к каждой личности, терпимость, компромиссность;
 - формирование навыков проектного мышления, работы в команде;

В реализации данной программы участвуют обучающие 13-16 лет интересующиеся киберспортом и не имеющие медицинских противопоказаний. Занятия проводятся в разновозрастных группах.

Срок реализации программы – 1 год. Программа рассчитана на 32 недели; 4 часа в неделю; всего – 128 учебных часов в год. Количество занятий в неделю – 1 (4 академических часа). Занятия построено по принципу 40 минут работы, 10 минут отдыха или смены деятельности.

Очными формами проведения занятий являются: лекции, практические и семинарские занятия, выполнение самостоятельной работы, творческие отчеты, другие виды учебных занятий и учебных работ.

Кроме того, учебные занятия по программе или ее части могут быть проведены удаленно в форме онлайн-уроков, видеоконференций, вебинаров, онлайн-тестирования.

Занятия с использованием ПК проводятся с учетом требований СанПиН 2.4.4.3172-14.

Формами организации занятий являются групповая (теоретическая часть) и индивидуально-групповая (практическая часть).

Кроме выполнения работ под руководством педагога обучающиеся участвуют в командных и индивидуальных соревнованиях по компьютерным играм.

На занятиях создается атмосфера, когда ребята свободно советуются, комментируют, помогают друг другу.

Ход соревнований выносится на коллективный сравнительный анализ для мотивации творческой составляющей в процессе обучения.

Тематическое и поурочное планирование осуществляется по принципу от простого к сложному. Для снижения учебных нагрузок для школьников выполнение домашних заданий не является обязательным.

Освоение программы или ее части может быть реализовано удаленно, путем организации образовательной деятельности в электронной информационно-образовательной среде, к которой предоставляется открытый доступ через информационно-телекоммуникационную сеть Интернет.

Кроме того, учебные занятия по программе или ее части могут быть проведены удаленно в форме онлайн-уроков, видеоконференций, вебинаров, онлайн-тестирования.

У обучающихся будут развиты (сформированы):

- Мотивация к изучению устройства компьютера, перспектив развития аппаратной и программной частей компьютера, английского языка;
- личностные качества: уважительное отношение к личности, терпимость, компромиссное отношение к окружающим, стрессоустойчивость, психологическая гибкость, творческий потенциал;
- самопрезентация, коммуникабельность, умение планировать личное и рабочее время, умение владеть основными игровыми инструментами каждой кибердисциплины;

- коммуникативные навыки, навыки эффективной командной работы, социализации и сохранения собственной индивидуальности в обществе

Обучающие будут знать:

- Системные требования к аппаратуре для компьютерных игр;
- Совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими;
- Основные классы компьютерных игр;
- Основные принципы командных соревновательных киберспортивных различных направлений;
- Основы построения коммуникации в команде, межличностных контактах и в рабочей группе;

Обучающие будут уметь:

- работать на высоком уровне в команде и в индивидуальном исполнении задач на своей игровой роли.;
- использовать специальные методы подготовки и ведения киберспортивных мероприятий.
- Умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях.
- Умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
- Готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;
- Умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности.
- интерес к профессиональному киберспорту и ведению здорового образа жизни;
- узконаправленные способности в области компьютерного спорта и цифровых технологий в зависимости от выбранной изучаемой области;

Дополнительной общеобразовательной обще развивающей программой – рабочей программой «Cyber- спорт» предусмотрены следующие;

формы подведения итогов: педагогическое тестирование, практическая работа, конкурсы и викторины, внутригрупповые турниры, городские турниры по киберспорту.

Учебно-тематический план

Таблица 1

Наименование разделов и тем	Общее количество часов	В том числе			Форма контроля	
		теоретических	практических	проектных		
1. Информационная безопасность. Архитектура персональных компьютеров	Н	12	6	3	0	Тест
	Б	12	6	3	0	Тест
	У	12	3	6	0	Тест
2. Содержание и жанры игр в Киберспорте (Классические стратегии реального времени, Коллекционные карточные игры (ККИ), Командные шуттеры, Игры в жанре «королевская битва» и спортивные симуляторы, «Моба» игры)	Н	36	24	24	4	Тест + учебные игры + Мини-проект
	Б	52	22	26	4	Тест + учебные игры + Мини-проект
	У	52	18	26	8	Тест + учебные игры + Мини-проект
3. Основы разработки игр на Scratch/Unity	Н	12	6	4	2	Мини-проект
	Б	12	4	4	4	Мини-проект
	У	12	2	4	6	Мини-проект
4. Углубленное изучение выбранной кибер-дисциплины (Вариативный модуль).	Н	52	20	28	4	учебные игры + проект
	Б	52	16	32	4	учебные игры + проект
	У	52	12	32	8	учебные игры + проект
5. Киберспортивный менеджмент. Организация и проведение турнира	Н	16	6	2	8	Турнир
	Б	16	4	2	10	Турнир
	У	16	4	2	10	Турнир

Итого часов:	128				
---------------------	------------	--	--	--	--

Календарный учебный график

График разработан в соответствии с СанПиНом 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

Таблица 2

Продолжительность учебного периода	36 недели
Начало обучения	12.09.2022 г.
Окончание обучения	30.05.2023 г.
Продолжительность одного занятия	40 мин.
Количество занятий в неделю	занятия проходят 1 раз в неделю по 4 академических часа
Режим работы в каникулярное время	по расписанию образовательного процесса

Содержание

Тема 1. Введение в киберспорт

- **Теория:** Предварительная аттестация учащихся, Инструктаж по ТБ и ПДД. Знакомство с программой работы объединения, расписанием занятий. Цели и задачи обучения.

Тема 2. Архитектура персонального компьютера

Лекция об устройстве системного блока, монитора, функционирование всех его комплектующих как единого целого.

Практика: Разбор системного блока и детальное изучение всех его комплектующих.

Тема 3. Информационная безопасность

Лекция по теме «Защищенность информации и поддерживающей инфраструктуры от случайных или преднамеренных воздействий естественного или искусственного характера, чреватых нанесением ущерба владельцам или пользователям информации и поддерживающей инфраструктуры»

Тема 4. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером

Теория: Правила техники безопасности и правила работы с компьютером. Вред здоровью при работе с компьютером и как его избежать. Инструкции по технике безопасности и охране здоровья занимающихся. Травматизм в Киберспорте.

Практика: Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки

Тема 5. История развития компьютерного спорта

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

Тема 6. Содержание и жанры игр в Киберспорте. Классификация компьютерных дисциплин.

Теория: обсуждением жанров киберспортивных игр и основных категорий игр в Киберспорте: Боевая арена, Соревновательные головоломки, Стратегии в реальном времени, Технические симуляторы, Спортивные симуляторы, Файтинг.

Практика: Конспект основных отличий/особенностей.

Тема 7. Обзор сингл или кооператив игр «AAA» проектов

Теория: Обсуждение современных одиночных игр с сюжетом разных жанров.

Практика: Викторина в форме «Своя игра» по теме компьютерных игр

Тема 8. Анализ прошедших турниров разных киберспортивных игр.

Теория: Обсуждение крупных международных турниров, прошедших в 2022 году

Практика: Анализ формата проведения.

Тема 9. Классические стратегии реального времени (StarCraft 2, Warcraft 3, HoMM)

Теория: Интерфейс и основные механики игры, Разновидности и возможности персонажей, Рефлексия проведенных игр

Практика: Тренировочный процесс по дисциплине, разбор и применение тактик в противостояниях.

Тема 10. Коллекционные карточные игры (ККИ) (Heartstone, Magic: The Gathering)

Практика: Интерфейс и основные механики игры, разновидности и возможности игровых карт, рефлексия проведенных игр

Теория: Тренировочный процесс по дисциплине, разбор и применение тактик в противостояниях

Тема 11. Командные шутеры (CS GO, Valorant, Overwatch)

Теория: Интерфейс и основные механики игры. Изучение игровых карт (пространства) из основного пулла соревнований, рефлексия проведенных игр

Практика: Тренировочный процесс по дисциплине. Разбор и применение тактик в противостояниях.

Тема 12. «Моба» игры (боевая арена) (Dota 2, LOL)

Теория: Интерфейс и основные механики игры. Изучение игровой карты и особенностей игровых персонажей. Рефлексия проведенных игр.

Практика: Тренировочный процесс по дисциплине. Разбор и применение тактик в противостояниях.

Тема 13. Основы менеджмента в киберспорте

Теория: Обучение эффективному управлению организациями киберспортивной отрасли и организациями межотраслевых комплексов компаний

Практика: Разбор работы современного менеджера в сфере киберспорта.

Тема 14. Социология управления. Спортивная психология

Теория: «Как избежать конфликтов в межличностных отношениях на этапе формирования команды.

Практика: Упражнения «Найти компромисс, который не приведет к конфликтам в группе на этапе складывания команды»

Тема 15. Информационное обеспечение деятельности организации

Теория: Основы организации киберспортивных мероприятий

Практика: Создание группового творческого проекта «Чемпионат мира по киберспорту в моем городе».

Тема 16. Организация и проведение мероприятия

Теория: Подготовка положения турнира, подготовка судей и комментаторов

Практика: Проведение внутреннего турнира «ДТ Кванториум». Подготовка площадки и оборудования, проведение отборочного этапа турнира, проведение финального этапа турнира, анализ поведенного турнира.

Тема 17. Профессии в киберспортивной индустрии: Тренерская деятельность, аналитик, психолог, менеджер, комментатор

Теория: Разбор работы современного менеджера в сфере киберспорта.

Практика: Моделирование работы студии освещения киберспортивного события.

Разделение обязанностей: тренер, аналитик, психолог, менеджер, комментатор.

Календарно-тематический план

Таблица 3

№	Название тем (разделов)	Обязательный минимум содержания программы	Количество часов	Планируемая дата проведения
Информационная безопасность. Архитектура персональных компьютеров				
1.	Введение в киберспорт	Предварительная аттестация учащихся, Инструктаж по ТБ и ПДД. Знакомство с программой работы объединения, расписанием занятий. Цели и задачи обучения.	4	12.09.2022 - 18.09.2022
2.	Архитектура персонального компьютера	Лекция об устройстве системного блока, монитора, функционирование всех его комплектующих как единого целого. <i>Практика:</i> Разбор системного блока и детальное изучение всех его комплектующих.	2	19.09.2022 – 25.09.2022

3.	Информационная безопасность	Лекция по теме «Защищенность информации и поддерживающей инфраструктуры от случайных или преднамеренных действий естественного или искусственного характера, чреватых нанесением ущерба владельцам или пользователям информации и поддерживающей инфраструктуры»	2	19.09.2022 – 25.09.2022
4.	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером	Правила техники безопасности и правила работы с компьютером. Вред здоровью при работе с компьютером и как его избежать. Инструкции по технике безопасности и охране здоровья занимающихся. Травматизм в Киберспорте. Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	4	26.09.2022 – 02.10.2022
Содержание и жанры игр в Киберспорте				
5.	История развития компьютерного спорта	Лекция на тему «История и развитие компьютерного спорта в РФ с 2001 года до наших дней»	4	03.10.2022 – 09.10.2022
6.	Содержание и жанры игр в Киберспорте. Классификация компьютерных дисциплин	Теория: обсуждением жанров киберспортивных игр и основных категорий игр в Киберспорте: Боевая арена, Соревновательные головоломки, Стратегии в реальном времени, Технические симуляторы, Спортивные симуляторы, Файтинг.	2	10.10.2022 – 16.10.2022

		Практика: Конспект основных отличий/особенностей.		
7.	Обзор сингл или кооператив игр «AAA» проектов	Теория: обсуждение сюжетных игр, ориентированных на одиночное или кооперативное прохождение.	2	10.10.2022 – 16.10.2022
8.	Анализ прошедших турниров разных киберспортивных игр	Теория: Обсуждение крупных международных турниров, прошедших в 2022 году Практика: Анализ формата проведения.	4	17.10.2022 – 23.10.2022
9.	Классические стратегии реального времени (StarCraft 2, Warcraft 3, HoMM)	Теория: Интерфейс и основные механики игры, Разновидности и возможности персонажей, Рефлексия проведенных игр Практика: Тренировочный процесс по дисциплине, разбор и применение тактик в противостояниях.	5	24.10.2022 – 06.11.2022
10.	Коллекционные карточные игры (ККИ) (Heartstone, Magic: The Gathering)	Практика: Интерфейс и основные механики игры, разновидности и возможности игровых карт, рефлексия проведенных игр Теория: Тренировочный процесс по дисциплине, разбор и применение тактик в противостояниях	5	31.10.2022 – 20.11.2022
11.	Командные шутеры (CS GO, Valorant, Overwatch)	Теория: Интерфейс и основные механики игры. Изучение игровых карт (пространства) из основного пулла соревнований, рефлексия проведенных игр Практика: Тренировочный процесс по дисциплине. Разбор и применение тактик в противостояниях.	5	21.11.2022 – 11.12.2022

12.	«Моба» игры (боевая арена) (Dota 2, LOL)	Теория: Интерфейс и основные механики игры. Изучение игровой карты и особенностей игровых персонажей. Рефлексия проведенных игр. Практика: Тренировочный процесс по дисциплине. Разбор и применение тактик в противостояниях.	9	05.12.2022 – 25.12.2022
Основы разработки игр на Scratch/Unity/ Unreal Engine 4/5				
13.	Основы разработки игр на Scratch/Unity/ Unreal Engine 4/5.	Знакомство с игровыми движками.	2	26.12.2022 – 01.01.2023
14.	Основы разработки игр Unreal Engine 5.	Камеры. Объекты. Сцены. Материалы.	2	26.12.2022 – 01.01.2023
15.	Основы разработки игр Unreal Engine 5	Unreal Engine 5. Персонаж. Программирование персонажа и ИИ	2	09.01.2023 – 15.01.2023
16.	Основы разработки игр Unreal Engine 5	Unreal Engine 5. UI. Настройка текстур персонажа	2	09.01.2023 – 15.01.2023
17.	Основы разработки игр Unreal Engine 5	Настройка интерфейса игры	2	16.01.2023 – 22.01.2023
18.	Основы разработки игр Unreal Engine 5	Основы Blueprint Unreal Engine 4/5.Настройка анимации	2	16.01.2023 – 22.01.2023
Изучение выбранной кибердисциплины (Dota 2)				
19.	Изучение выбранной кибердисциплины	Интерфейс игры	2	23.01.202 – 29.01.2023
20.	Изучение выбранной кибердисциплины	Основы стратегии и механик игры	4	23.01.202 – 05.02.2023
21.	Изучение выбранной кибердисциплины	Разновидности и возможности персонажей	6	30.01.2023 – 12.02.2023
22.	Изучение выбранной кибердисциплины	Тренировочный процесс по дисциплине	4	13.02.2023 – 19.02.2023
23.	Изучение выбранной кибердисциплины	Анализ прошедших турниров	2	20.02.2023 – 26.02.2023

24.	Изучение выбранной кибердисциплины	Применение тактик в противостояниях	2	20.02.2023 – 26.02.2023
25.	Изучение выбранной кибердисциплины	Тренировочный процесс по дисциплине	4	27.02.2023 – 05.03.2023
26.	Изучение выбранной кибердисциплины	Применение тактик в противостояниях	4	06.03.2023 – 12.03.2023
27.	Изучение выбранной кибердисциплины	Тренировочный процесс по дисциплине	4	13.03.2023 – 19.03.2023
28.	Изучение выбранной кибердисциплины	Анализ прошедших турниров	4	20.03.2023 – 26.03.2023
29.	Изучение выбранной кибердисциплины	Тренировочный процесс по дисциплине	4	27.03.2023 – 02.04.203
30.	Изучение выбранной кибердисциплины	Подготовка к внутреннему турниру	4	03.04.2023 – 09.04.2023
31.	Изучение выбранной кибердисциплины	Проведение внутреннего турнира 1x1	4	10.04.2023 – 16.04.2023
32.	Изучение выбранной кибердисциплины	Разбор итогов турнира. Рефлексия	4	17.04.2023 – 23.04.2023

Киберспортивный менеджмент. Организация и проведение турниров

33.	Основы менеджмента в киберспорте;	Теория: Обучение эффективному управлению организациями киберспортивной отрасли и организациями межотраслевых комплексов компаний Практика: Разбор работы современного менеджера в сфере киберспорта.	2	24.04.2023 – 30.04.2023
34.	Социология управления. Спортивная психология;	Теория: «Как избежать конфликтов в межличностных отношениях на этапе формирования команды. Практика: Упражнения «Найти компромисс, который не приведет к конфликтам в группе на этапе складывания команды»	2	24.04.2023 – 30.04.2023

35.	Информационное обеспечение деятельности организации	Теория: Основы организации киберспортивных мероприятий Практика: Создание группового творческого проекта «Чемпионат мира по киберспорту в моем городе».	2	08.05.2023 – 14.05.2023
36.	Организация и проведение мероприятия.	Теория: Подготовка положения турнира, подготовка судей и комментаторов Практика: Проведение внутреннего турнира «ДТ Квантум». Подготовка площадки и оборудования, проведение отборочного этапа турнира, проведение финального этапа турнира, анализ поведенного турнира.	8	08.05.2023 – 28.05.2023
37.	Профессии в киберспортивной индустрии: Тренерская деятельность, аналитик, психолог, менеджер, комментатор.	Теория: Разбор работы современного менеджера в сфере киберспорта. Практика: Моделирование работы студии освещения киберспортивного события. Разделение обязанностей: тренер, аналитик, психолог, менеджер, комментатор.	2	22.05.2023 – 28.05.2023
Итого			128	

Планируемые результаты освоения программы

- У обучающихся будут развиты (сформированы):
 - личностные качества: уважительное отношение к личности, патриотические качества, терпимость, компромиссное отношение к окружающим, стрессоустойчивость, психологическая гибкость, творческий потенциал;
 - умения: самопрезентация, коммуникабельность, умение планировать личное и рабочее время, умение владеть основными игровыми инструментами каждой кибердисциплины;
 - навыки: коммуникативные навыки, навыки эффективной командной работы, социализации и сохранения собственной индивидуальности в обществе
 - Обучающиеся будут знать:

- основы высокого уровня игры в выбранной киберспортивной дисциплине;
 - основы построения коммуникации в команде, межличностных контактах и в рабочей группе.
- Обучающиеся будут уметь:
- работать на высоком уровне в команде и в индивидуальном исполнении задач на своей игровой роли.;
 - использовать специальные методы подготовки и ведения киберспортивных мероприятий.

Способы и формы проверки результатов освоения программы

Микросоревнование – разновидность контрольных мероприятий в игровой форме методики развивающего обучения. Соревнование, имеющее целью усвоению учащимися отдельных тем (в некотором роде – аналог школьной контрольной работы с обязательным разбором полученных результатов).

Результаты освоения программы определяются по трем уровням:

- высокий - учащийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период, и научился применять полученные знания, умения и навыки на практике,
- средний – усвоил почти все знания, но не всегда может применить их на практике,
- низкий – овладел половиной знаний, но не умеет их правильно применять на практике.

Список литературы

1. Бурлаков, И. В. Психология компьютерных игр / И. В. Бурлаков. – М. :Наука и жизнь, 2006.
2. Эльконин, Д. Б. Психология игры. – М., 1978.
3. Стрельникова, Г. В. Психоэмоциональное состояние киберспортсменов перед соревнованием / Г. В. Стрельникова, И. В. Стрельникова //Вопросы функциональной подготовки в спорте высших достижений. – 2013. – № 1. – С. 322–324. 16
4. Никонов В. В. КОМПАС-3D: создание моделей и 3D-печать / В. В. Никонов. – Питер, 2020. ISBN: 978-5-4461-1456-6
5. Климачева, Т.Н. Autodesk Inventor. Техническое черчение и 3D-моделирование. / Т.Н. Климачева. - СПб.: BHV, 2008. - 912 с.
6. Полещук, Н.Н. Autodesk Inventor 2007: 2D/3D-моделирование. / Н.Н. Полещук. - М.: Русская редакция, 2007. - 416 с.