

МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ  
АДМИНИСТРАЦИИ ПИТЕРСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА  
САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ

ФИЛИАЛ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО  
УЧРЕЖДЕНИЯ «СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА  
С.ПИТЕРКА ПИТЕРСКОГО РАЙОНА САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ»  
ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА Н.М. РЕШЕТНИКОВА  
В СЕЛЕ АГАФОНОВКА

Принята на заседании  
Педагогического совета  
Протокол № 1  
от « 24 » 08 2023 г.

Утверждаю:  
Директор МОУ «СОШ с.Питерка»  
Захарова А.А.  
Приказ № 116  
от « 31 » 08 2023 г.



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
технической направленности**

**«Киберспорт»**

Возраст детей: 11 – 15 лет  
Срок реализации: 1 учебный год (9 месяцев)

Автор – составитель:  
Скивко Владимир Геннадиевич,  
педагог дополнительного образования

с. Агафоновка, 2023 г.

## **Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

### **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» (далее – Программа), является программой **технической направленности**.

Она направлена на создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои навыки: профессионализм, стремление к победе, волю к саморазвитию, желание; анализировать, выявлять свои ошибки и исправлять их.

**Актуальность программы** обусловлена тем, что 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.

**Новизна программы** заключается в том, что в ходе нашего курса обучающиеся 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 обучающиеся будут участвовать в соревнованиях не только в качестве игроков, но и как организаторы и составители регламента.

Данная программа была разработана на основе общеразвивающей программы «Киберспорт 1-4» (автор Горанек А.А.), но **отличительной особенностью** данной программы является то, что в ходе обучения, подростки обучаются навыкам аналитического мышления, анализа, внимательности через современные популярные компьютерные игры.

С точки зрения **педагогической целесообразности** киберспортивные соревнования являются мощнейшим инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения. В занятиях принимают участие одаренные подростки, мотивированные на получение профессионального высшего и среднего образования в области IT-технологий и естественно-научного цикла дисциплин. Таким образом, вместо запрета и отрицания видеоигр, этот курс позволяет направить детские увлечения в позитивное русло. 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.

### **Адресат программы.**

Программа разработана для обучающихся 12-15 лет и построена с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей.

Границы подросткового возраста не устанавливаются четко, у каждого подростка они индивидуальны. В данном возрастном периоде у ребенка закладываются основы сознательного поведения, вырисовывается общая направленность в формировании нравственных представлений и социальных установок. Ведущие позиции начинают занимать общественно-полезная деятельность. Именно в подростковом возрасте появляются новые мотивы учения, связанные с идеалом, профессиональными намерениями. Учение приобретает для многих подростков личностный смысл. Начинают формироваться элементы теоретического мышления. Рассуждения идут от общего к частному. Подросток оперирует гипотезой в решении интеллектуальных задач. Это важнейшее приобретение в анализе действительности. Развиваются такие операции, как классификация, анализ, обобщение. Развивается рефлексивное мышление. Предметом внимания и оценки подростка становятся его собственные интеллектуальные операции. Подросток приобретает взрослую логику мышления. Память развивается в направлении интеллектуализации. Восприятие является чрезвычайно важным познавательным процессом, который тесно связан с памятью: особенности восприятия материала обуславливают и особенности его сохранения. Подростку присуща сильная потребность в общении со сверстниками. Ведущим мотивом поведения подростка является стремление найти свое место среди сверстников. Отсутствие такой возможности очень часто приводит к социальной неадаптированности и правонарушениям. С учетом особенностей возрастного периода Программа

предусматривает: усвоение материала с преобладанием командной формы работы; решение игровых задач, проведение самоанализа своих действий и т.д.

**Объем программы:** 68 академических часов.

**Срок реализации программы:** 1 учебный год (9 месяцев).

**Режим занятий.**

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа в неделю, время занятий включает по 40 минут учебного времени 10 минут обязательного перерыва. Обучение проводится с группой детей в количестве 10 – 12 человек.

**Форма обучения** – очная.

**Цели и задачи программы.**

**Цель:** формирование личности способной организовывать активный отдых через приобщение к компьютерному спорту.

**Задачи:**

*Обучающие:*

- познакомить обучающихся с основными терминами и понятиями в области киберспорта;
- 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.

### **Ожидаемые результаты и способы определения их результативности.**

Ожидаемые результаты опираются на ведущие целевые установки, отражающие основной, сущностный вклад каждой изучаемой программы в развитие личности, обучающихся, их способностей.

### **Предметные результаты:**

По окончании обучения по программе обучающиеся:

- научатся использовать специальную терминологию, оперировать понятиями и основными терминами в области киберспорта;
- изучат основные классы компьютерных игр;
- будут понимать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- будут знать основные правила и особенности проведения киберспортивных игр;
- изучат основные законы киберспорта как спортивной дисциплины.

### **Метапредметные результаты**

#### *Регулятивные УУД*

У обучающихся сформированы действия:

- проявлять индивидуальные творческие способности на занятиях.
- уметь 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;
- пользоваться приемами анализа и синтеза при чтении и просмотре видеозаписей;
- понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий;

#### *Коммуникативные УУД*

У обучающихся сформированы действия:

- включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность;

- работать в группе, управлять поведением партнера;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- слушать собеседника;
- договариваться о распределении функций в совместной деятельности, приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- умению выражать разнообразные эмоциональные состояния (грусть, радость, злость, удивление, восхищение).

### **Личностные результаты:**

У обучающихся будут сформированы:

- потребность сотрудничества со сверстниками, доброжелательное отношение к сверстникам, бесконфликтное поведение, стремление прислушиваться к мнению других;
- продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
- осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности;
- анализировать причины успеха/неуспеха;
- умению выражать разнообразные эмоциональные состояния (грусть, радость, злость, удивление, восхищение).
- бережливое отношение к оборудованию;
- нравственная позиция (внутренняя мотивация поведения обучающегося, способного к самоконтролю и имеющего чувство личного достоинства);
- толерантность (разновозрастное сотрудничество на основе общего коллективного творчества).

### **Способы определения результативности**

Возможно использование следующих методов отслеживания результативности:

Педагогическое наблюдение.

Педагогический анализ результатов опросов, тестов, контрольных тематических заданий, активности обучающихся на занятиях.

### *Виды контроля*

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
Начальный или входной контроль		
В начале учебного года	Определение уровня развития обучающихся, их творческих способностей	Беседа
Текущий контроль		
В течении всего учебного года	Определение степени усвоения обучающимися, учебного материала. Определение готовности обучающихся к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности обучающихся в обучении. Выявление обучающихся, отстающих и опережающих обучение.	Контрольные тематические задания Педагогическое наблюдение.

<p>В конце учебного года или программы обучения</p>	<p>Итоговая аттестация. Определение изменения уровня развития обучающихся, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование обучающихся на дальнейшее обучение.</p>	<p>Соревнования</p>
---	---	---------------------

**Формы подведения итогов реализации** общеобразовательной общеразвивающей программы – подведение итогов работы по программе проходит в форме соревнований.

## Содержание программы Учебный план

№ п. п	Название темы	Всего	Теория	Практика	Форма аттестации или контроля
1	Введение в киберспорт	4	2	2	Беседа
2	Выбор и настройка игровых аксессуаров.	10	3	7	Контрольные тематические задания
3	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	14	3	11	Контрольные тематические задания
4	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	39	7	32	Контрольные тематические задания
5	Итоговая аттестация	1		1	Соревнования
	Всего	68	15	53	

### Содержание учебного плана

#### **Введение в киберспорт- 4 часа.**

Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.

*Теория- 2 часа:* Основные классы компьютерных игр, возможность их использования для развития способностей, применение игр в качестве обучающих программ, игровые программы как средство изучения английского языка, системные требования к аппаратуре для компьютерных игр, специфические аппаратные средства для 3D-графики.

Аппаратные требования, развитие аппаратного обеспечения для компьютерных игр, новые классы устройств, системы «виртуальной реальности», многопользовательские игры, игры для локальной сети и для сети Интернет, динамизация кинематографа, компьютерная игра как фильм с участием зрителя.

Конфигурация компьютера, установка новых элементов. Совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими, требования к энергообеспечению.

*Практика – 2 часа:* Работа за компьютером с интернет источниками, организация своего игрового места, просмотр фильмов.

### **Выбор и настройка игровых аксессуаров-10 часов.**

*Теория – 3 часа:* Ассортимент современных игровых аксессуаров. Их технические характеристики и особенности. Способы и приёмы их настройки. VR-устройства. Рекомендации по использованию.

Установка настроек аппаратуры, установка графических и звуковых настроек.

Компьютерные программы, предназначенные для голосового общения в сети Интернет. Принципы работы, настройка и особенности использования на примере программы Discord.

Настройка программы TeamSpeak, выбор сервера и подключение к нему.

Знакомство с сервисами для игры через Интернет. Предоставляемые возможности игровой платформы.

Установка, настройка и использование Battle.net и Steam.

*Практика – 7 часов:* Работа за компьютером с интернет источниками, создание аккаунта, установка и настройка программ для голосового общения, настройка и калибровка аксессуаров на своем игровом месте.

### **Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин – 14 часов.**

*Теория – 3 часа:* Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин. Примеры различных дисциплин этих направлений. Понятие роли игрока в команде. Основные правила соревнований по этим дисциплинам.

Многопользовательские игры и VR-чаты.

Основные чемпионаты по современным командным соревновательным киберспортивным дисциплинам, основные правила проведения и организации этих чемпионатов, требования, предъявляемые к участникам этих соревнований.

Действующие чемпионаты по различным дисциплинам.

*Практика – 11 часов:* Работа за компьютером с интернет источниками, просмотр фильмов, игра.

**Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине – 39 часов.**

*Теория – 7 часов:* 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 32 часа:* Работа за компьютером, игровая практика, тактическая подготовка.

### **Комплекс организационно-педагогических условий.**

#### **Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:**

Данная программа разработана на основе следующих документов:

Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273 –ФЗ (последняя редакция);

Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196, «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями от 30.09.2020 г);

Приказа Министерства Просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 года №467 «Модели доступности дополнительного образования».

Приказа МО Саратовской области от 21.05.2019г. №1077 «Об утверждении Правил персонифицированного дополнительного образования в Саратовской области» (с действующими изменениями и дополнениями);

Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 24.03.2021 №10 «О внесении изменений в санитарно-эпидемиологические правила СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)», утвержденные постановлением

Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 №16;

Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021г. №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

Устава МОУ «СОШ с. Агафоновка Питерского района Саратовской области имени Героя Советского Союза Н.М. Решетникова».

Методических рекомендаций Минобрнауки РФ N 09-2142 от 18 ноября 2015 года по проектированию дополнительных общеразвивающих программ дополнительного образования детей (включая разноуровневые программы)

Основной формой обучения является учебное занятие. При проведении занятий используются формы индивидуальной работы и коллективного творчества. Занятия носят в основном практический характер. На сообщение теоретических сведений отводится не более 30% учебного времени. Теоретические сведения связаны с практической работой.

Для достижения результатов работы требуется большая вариативность подходов и постоянного творчества.

### **Приемы и методы обучения.**

Основными организационными формами занятий являются групповая, парная и коллективная работа. В процессе обучения используются:

словесные методы: рассказ-введение, рассказ-изложение, лекция обратной связью, эвристическая беседа с опорой на эмпирический опыт обучаемых;

наглядные методы: методы иллюстраций и демонстраций с использованием, как традиционных средств, так и современных – компьютера, проектора для демонстрации презентаций, слайдов, фильмов.

практические методы: практические работы, презентации..

Наряду с объяснительно-иллюстративными и репродуктивными методами обучения применяются исследовательские и частично-поисковые. При использовании проблемно-поисковых методов обучения используются такие приемы:

создание проблемной ситуации (педагог ставит вопросы, предлагает задачу, экспериментальное задание);

организация коллективного обсуждения возможных подходов к разрешению проблемной ситуации и анализ результата.

Обучающиеся, основываясь на прежнем опыте и знаниях, высказывают предположения о путях разрешения проблемной ситуации, обобщают ранее приобретенные знания, выявляют причины явлений, объясняют их происхождение, выбирают наиболее рациональный вариант разрешения проблемной ситуации.

Условия реализации программы

Материально-технические условия реализации программы.

1. Высокопроизводительный персональный компьютер Hi-End класса, эргономичное рабочее место и широкополосный доступ в Интернет.
2. Подборка научных и научно-популярных фильмов. Реализация поставленных цели и задач реализуется через: – систему коллективной деятельности, бесед, игр и тренингов, неформальных способов взаимодействия, что способствует формированию гуманистических отношений среди всех членов данного коллектива, созданию атмосферы эмоционального сопереживания; – организацию специальных тренингов на сплочённость, умение работать в команде, умению грамотно и безопасно действовать в сети интернет.
3. Подборка компьютерных игр: – игры (диагностические, учебные, развивающие, коррекционные).

Кадровое обеспечение.

№	Специалист	Квалификация	Количество	Функция
1.	педагог-дополнительного образования	-	1	организация и проведение занятий

## Оценочные материалы

### Текущий контроль

Текущий контроль проводится по окончании обучения по каждому разделу (модулю). Результаты текущего контроля фиксируются в рабочем журнале. Текущий контроль знаний и умений обучающихся оцениваются по балльной системе. Для каждого отдельного задания разрабатывается индивидуальная система оценки. Само программное обеспечение предполагает собственную систему оценки. Таким образом, обучающие отправляют запись выполнения задания. Педагог оценивает запись как по нормативным критериям (количество заработанных очков), так и по эстетическим (точность выполнения, индивидуальный подход к решению поставленной задачи). После каждого раздела проводятся соревнования и проверяется усвоение теории и практики. Критерии оценки: - выполнение миссий в игре по пройденному разделу. Каждый критерий оценивается в 3

балла. Минимальное количество баллов для получения зачета – 4 балла. 1-3 балла (минимальный уровень)- выполнение на легком уровне сложности со значительными ошибками. 4-7 баллов (средний уровень)- выполнение на среднем уровне сложности с незначительными ошибками.

Основанием для перевода обучающихся на следующий этап обучения или установление уровня усвоения программы в целом является промежуточная аттестация, которая состоит из теоретического опроса и выполнения практического задания.

Форма аттестации: зачет в виде прохождения миссии в игре или призовое место во внутригрупповых соревнованиях. Критерии оценки: - выполнение всех заданий итоговой миссии в выбранной компьютерной игре. Каждый критерий оценивается в 3 балла. Минимальное количество баллов для получения зачета – 4 балла. 1-3 балла (минимальный уровень)- выполнение на легком уровне сложности со значительными ошибками. 4-7 баллов (средний уровень)- выполнение на среднем уровне сложности с незначительными ошибками. Аттестация детей рассматривается педагогом как неотъемлемая часть образовательного процесса, так как позволяет всем его участникам оценить реальную результативность их совместной творческой деятельности.

В конце курса проводится итоговая аттестация - оценка уровня и качества освоения обучающимися общеразвивающей программы.

Цель аттестации - выявление уровня развития способностей и личностных качеств детей и их соответствия прогнозируемым результатам образовательной программы.

Задачи аттестации:

- определение уровня теоретической подготовки детей в конкретной образовательной области;
- выявление степени сформированности практических умений и навыков детей в выбранном ими виде творческой деятельности;
- анализ полноты реализации образовательной программы дополнительного образования;
- соотнесение прогнозируемых и реальных результатов учебно-воспитательной работы;
- выявление причин, способствующих или препятствующих полноценной реализации образовательной программы;
- внесение необходимых корректив в содержание и методику образовательной деятельности детского объединения.

Аттестация обучающихся строится на принципах научности, учета индивидуальных возрастных особенностей условия для обобщения и осмысления обучающимися полученных теоретических и практических знаний, умений и навыков.

По итогам аттестации определяется уровень освоения программы (зачет/незачет) и в журнал учета рабочего времени педагога дополнительного образования заносятся результаты по каждому этапу (году) обучения.

**Список литературы:**

### **Литература для педагога.**

1. Вячеслав «PilotBaker» Ипатов «Язык твой – враг твой: как в футболе и киберспорте игроков учат манерам» [Электронный ресурс] URL: <https://www.cybersport.ru/dota-2/articles/yazyk-tvoi-vrag-tvoi-kak-v-futbole-i-kibersporte-igrokov-uchat-maneram>
2. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? /Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013.– С. 90-96.
3. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)
4. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7.– СПб.: Наука и Техника, 2013. – 192 с.

### **Литература для обучающихся**

1. Вячеслав «PilotBaker» Ипатов «Как хорошо вы знаете геймерский сленг?» [Электронный ресурс] URL: <https://www.cybersport.ru/games/articles/reteik-dispel-i-paverspaik-kak-khoroshovy-znaete-geimerskii-sleng>
2. Вячеслав «PilotBaker» Ипатов «Угадай персонажа видеоигры по его оружию» [Электронный ресурс] URL: <https://www.cybersport.ru/games/articles/ugadai-personazha-videoigry-po-egooruzhiyu-test-dlya-tekh-kto-znaet-tolk-v-krutykh-pushkakh-i-mechakh>
3. Андрей «FUki» Кирюкин «USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro» [Электронный ресурс] URL: <https://www.cybersport.ru/other/news/usm-holdings-alishera-usmanovainvestiruet-v-kibersport>
4. 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 18.06.2018)

### **Литература для родителей:**

1. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 18.06.2018)
2. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)

Приложение 1

Календарный учебный график

Место проведения: Центр цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» в МОУ «СОШ с.Агафоновка»

Период обучения – сентябрь – май

№ П/П	Время проведения занятий	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведе- ния	Форма контроля	Дата	
							План	Факт
1-4		Л/ПР	4	Безопасные методы и приемы работы персональным компьютером. Безопасность в Интернете.	ЦДО «Точка роста»	Беседа Педагог. наблюдение		
5-8		Л/ПР	4	Выбор и настройка игровых аксессуаров.	ЦДО «Точка роста»	Беседа Педагог. наблюдение		
9-12		Л/ПР	4	Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы.	ЦДО «Точка роста»	Педагог. наблюдение		

13-16		Л/ПР	4	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.	ЦДО «Точка роста»	Педагог. Наблюдение Контрольные тематические задания		
17-18		Л/ПР	2	Прочие киберспортивные дисциплины.	ЦДО «Точка роста»	Педагог. наблюдение		
19-20		Л/ПР	2	Выбор соревновательной киберспортивной дисциплины.	ЦДО «Точка роста»	Педагог. наблюдение		

№ П/П	Время проведения занятий	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведе- ния	Форма контроля	Дата	
							План	Факт
21- 28		Л/ПР	8	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	ЦДО «Точка роста»	Педагог. Наблюдение Контрольные тематические задания		
29- 38		Л/ПР	10	Практика игры в команде. Распределение ролей.	ЦДО «Точка роста»	Педагог. наблюдение		
39- 48		Л/ПР	10	Просмотр обсуждение профессиональных матчей.	ЦДО «Точка роста»	Педагог. наблюдение		

49-58		Л/ПР	10	Отработка командных стратегий и тактических приёмов	ЦДО «Точка роста»	Педагог. наблюдение		
59-60		Л/ПР	2	Практика игры, подготовка внутригрупповому соревнованию.	ЦДО «Точка роста»	Соревнования. Контрольно тематические задания.		
61-68		Л/ПР	8	Внутригрупповой чемпионат по	ЦДО «Точка роста»	Соревнования. Контрольно тематические задания.		