**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ» Г. ВОЛГОДОНСКА**

|  |  |
| --- | --- |
| Рассмотренона заседании методического советаПротокол от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_№\_\_\_\_\_ | Рекомендовано к утверждениюна заседании педагогического советаПротокол от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_№\_\_\_\_\_ |
|  | УТВЕРЖДАЮ Директор МБУДО «Станция юных техников»  г. Волгодонска\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Л.В.Рязанкина «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_ г.  |

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Введение в киберспортивную культуру»

Уровень образовательной программы:

ознакомительный

Срок реализации образовательной программы:

2 года

Возраст учащихся:

 10-17 лет

Автор:

педагог дополнительного образования

Борисов Вячеслав Владимирович

Волгодонск

2019

Оглавление

[Паспорт дополнительной общеобразовательной программы 3](#_Toc75689616)

[Пояснительная записка 9](#_Toc75689617)

[Учебный план первого год обучения 20](#_Toc75689627)

[Содержание программы плана: 22](#_Toc75689628)

[Календарно-тематический план первого года обучения 23](#_Toc75689629)

[Учебный план второго года обучения 25](#_Toc75689630)

[Содержание программы второго года обучения: 26](#_Toc75689631)

[Методический блок 27](#_Toc75689632)

[Методическое сопровождение 27](#_Toc75689633)

[Материально-техническая база 27](#_Toc75689634)

[Диагностический блок 29](#_Toc75689635)

[Дидактический блок 31](#_Toc75689636)

[Список литературы. 33](#_Toc75689637)

[1. Список использованной литературы 33](#_Toc75689638)

[2. Список литературы для педагогов 33](#_Toc75689639)

[3. Список сайтов для учащихся 34](#_Toc75689640)

# Паспорт дополнительной общеобразовательной программы

|  |  |
| --- | --- |
| Название ДОП  | «Введение в киберспортивную культуру» |
| Сведения об авторе | ФИО: Борисов Вячеслав Владимирович |
| Место работы: МБУДО «Станция юных техников» г. Волгодонска |
| Адрес образовательной организации: Ростовская обл. г. Волгодонск, Ленина 112 |
| Телефон служебный:  |
| Должность: педагог дополнительного образования |
| Нормативно-правовая база  | Рекомендации разработаны в соответствии с:1. Декларация прав ребенка (1959 год);2. Конвенция о правах ребенка (1989 год);3. Конституция Российской Федерации от 12.12.1993г. 1993 (с поправками от 04.07.2020);4. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012г. №273- ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;5. Федеральный Закон РФ от 24.07.1998г. №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (ред. 28.11.2015);6. Национальная доктрина образования в Российской Федерации на период до 2025 года;7. «Концепция развития дополнительного образования детей», утвержденная распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014г. № 1726-р; 8. Федеральный проект «Успех каждого ребенка»;9. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015г. № 996-р;10. «Федеральная целевая программа развития образования на 2016-2020 годы», утверждена постановлением Правительства РФ от 23.05.2015г. № 497; 11. «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018г. №196; 12. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. № 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно - эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;13. Закон Ростовской области от 14.11.2013г. №26-зс «Об образовании в Ростовской области»;14. Региональные рекомендации к регламентации деятельности образовательных организаций Ростовской области, осуществляющих образовательную деятельность по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденные приказом министерства общего и профессионального образования Ростовской области от 01.03.2016г. № 115;15. Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Станция юных техников» г. Волгодонска |
| Материально-техническая база |  Для работы понадобься ПК с минимальными системными требованиями:* ОС: Windows 7;
* Процессор: Intel Core i3;
* Оперативная память: 2 GB ОЗУ;
* Видеокарта: 1GB RAM, OpenGL 3.3;
* Диске: 500 GB;
 |
| Год разработки, редактирования | 2018 |
| Направленность | Техническая |
| Направление | Киберспорт |
| Возраст учащихся | 10-17 |
| Срок реализации | 2 года |
| Этапы реализации | Данная программа рассчитана на два года обучения, с учетом возрастных и познавательных способностей обучающихся.Рабочая программа 1-го года предполагает познавательное обучение компьютерной игровой грамотности детей с целью воспитания интереса к информационным технологиям и киберспортивной культуре. Занятия проходят 2 раза в неделю по 2 часа.Программа 2-го года (ознакомительного уровня) предполагает занятия для учащихся, интересующихся компьютерной техникой, более продвинутыми тактиками киберспортивных игр и командной работы. Учащиеся посещают занятия 2 раза в неделю по 2 часа. |
| Новизна | Отличительная особенность данной рабочей программы в том, каждое занятие комплексное. Оно включает несколько этапов:Подготовительный: идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к теме занятия через беседы, конкурсы, которые помогут ему справиться с поставленной задачей.Основной: включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную работу ребенка за компьютером с помощью применения на практике игровых технологи.Промежуточный: необходим для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного и нервного напряжения.Заключительный: подводится итог занятия в виде проговаривания основных моментов (что узнали нового, чему научились), самоанализа.Основной формой обучения по данной программе является практическая деятельность учащихся. Приоритетными методами её организации служат практические работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.  На каждом этапе обучения выбирается такой объект или тема работы для учащихся, который позволяет обеспечивать охват всей совокупности рекомендуемых в программе практических умений и навыков. При этом учитывается посильность выполнения работы для детей соответствующего возраста, общественная и личностная ценность, возможность выполнения заданий при имеющейся материально-технической базе обучения.Большое внимание обращается на обеспечение безопасности труда учащихся при выполнении различных работ, в том числе по соблюдению правил электробезопасности. В программе предусмотрены беседы по охране труда и ТБ для учащихся в различных жизненных ситуациях, показывается мультимедийный материал по самым актуальным темам, охране безопасности их жизнедеятельности. |
| Актуальность |  |
| Цель | Целью программы является создание условий для формирования и развития творческих способностей детей среднего школьного возраста в области информационных технологий и киберспорта, повышения их технической грамотности в условиях дополнительного образования. |
| Ожидаемые результаты | После окончания 1-го (ознакомительный уровень) года обучения учащиеся должны: Разбираться в жанрах киберспортивной культуры; Вырабатывать оптимальные тактики в изученных играх; Уметь понимать свою роль, а также распределять роли внутри команды  Приобрести навыки поведения и общения в команде. После окончания 2-го (ознакомительный уровень) года обучения учащиеся должны: Разбираться в жанрах киберспортивной культуры; Вырабатывать оптимальные тактики в изученных играх; Знать и применять расширенные тактики в изученных играх; Уметь понимать свою роль, а также распределять роли внутри команды  Приобрести навыки поведения и общения в команде.  |
| Формы занятий (фронтальные (*указать кол-во детей*), индивидуальные) | беседа с игровыми элементами; • сюжетно-ролевая игра; • игра-путешествие; • викторины, конкурсы.Для обучающихся четвертого-пятого годов обучения применяются:• проблемно – поисковый метод объяснения теории; • пресс-конференция; • практические занятия;• компьютерная презентация учебного материала; • развитие навыков защиты творческих работ;• мозговой штурм. |
| Режим занятий | На каждом году обучения 2 раза в неделю по 2 часа |
| Формы подведения итогов реализации | Формами подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы служат: выставки, фестивали, конкурсы, соревнования, учебно-исследовательские конференции и т.д. Особой формой является творческий отчет в конце учебного года, на котором учащиеся делятся своими наработками и знаниями за год, рассказывают о дальнейших планах. |

# **Пояснительная записка**

Данная программа составлена и подготовлена в соответствии с приказом №449 Государственного Комитета РФ по физической культуре, спорту и туризму от 25.07.2001 о включении киберспорта в перечень видов спорта для введения в государственные программы физического воспитания населения. 7 июня 2016 года был опубликован приказ Министерства спорта о включении компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта Российской Федерации. Компьютерный спорт встал в один ряд с традиционными видами спорта.

Данный курс ознакомляет учащихся с признанными игровыми дисциплинами. К ним относятся: стратегии реального времени (RTS), боевые арены (MOBA), симуляторы и соревновательные головоломки.

Киберспорт, как и любое спортивное соревнование учит нескольким важным умениям:

1. Работа в команде, навыки эффективного общения и взаимодействия в коллективе;

2. Дисциплинированность и самоконтроль,

3. Умение быстро оценить ситуацию, разработать или поменять стратегию (кстати, и продумывать стратегию заранее тоже).

Кроме того, в зависимости от типа выбранной игры, развиваются различные умственные навыки: зрительная память, логическое мышление, способность к быстрому запоминанию большого объема информации, прогнозирование и т.д.

Важно помнить, что киберспорт требует также подготовки и качественного оборудования, чтобы игровые процессы были комфортны и способствовали победе.

**Направленность** программы – техническая

**Вид программы** – модифицированная

**уровень** - ознакомительный

**Отличительная особенность** данной программы в том, каждое занятие комплексное. Оно включает несколько этапов:

Подготовительный: идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к теме занятия через беседы, конкурсы, которые помогут ему справиться с поставленной задачей.

Основной: включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную работу ребенка за компьютером с помощью применения на практике игровых технологи.

Промежуточный: необходим для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного и нервного напряжения.

Заключительный: подводится итог занятия в виде проговаривания основных моментов (что узнали нового, чему научились), самоанализа.

Основной формой обучения по данной программе является практическая деятельность учащихся. Приоритетными методами её организации служат практические работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.

На каждом этапе обучения выбирается такой объект или тема работы для учащихся, который позволяет обеспечивать охват всей совокупности рекомендуемых в программе практических умений и навыков. При этом учитывается посильность выполнения работы для детей соответствующего возраста, общественная и личностная ценность, возможность выполнения заданий при имеющейся материально-технической базе обучения.

Большое внимание обращается на обеспечение безопасности труда учащихся при выполнении различных работ, в том числе по соблюдению правил электробезопасности. В программе предусмотрены беседы по охране труда и ТБ для учащихся в различных жизненных ситуациях, показывается мультимедийный материал по самым актуальным темам, охране безопасности их жизнедеятельности.

**Целью** программы является создание условий для формирования и развития творческих способностей детей среднего школьного возраста в области информационных технологий и киберспорта, повышения их технической грамотности в условиях дополнительного образования.

**Основные задачи программы:**

Образовательные:

Научить основам информационной культуры.

Научить основам стратегического планирования, анализа и принятия решений в игре.

Воспитательные:

Создать для каждого ребенка информационную развивающую среду.

Стимулировать субъективное осмысление каждым ребенком окружающего мира.

Организовать коллективную творческую деятельность детей на основе договора и взаимной поддержки.

Развивающие задачи:

Развить логическое мышление стратегического характера.

Развить абстрактное и пространственное мышление.

Данная программа рассчитана на два года обучения, с учетом возрастных и познавательных способностей обучающихся.

Рабочая программа 1-го года предполагает познавательное обучение компьютерной игровой грамотности детей с целью воспитания интереса к информационным технологиям и киберспортивной культуре. Занятия проходят 2 раза в неделю по 2 часа.

Программа 2-го года (ознакомительного уровня) предполагает занятия для учащихся, интересующихся компьютерной техникой, более продвинутыми тактиками киберспортивных игр и командной работы. учащиеся посещают занятия 2 раза в неделю по 2 часа.

**Форма занятий** – разнообразная, особое внимание уделяется развитию заинтересованности обучающихся к изучению информационных технологий.

Для учащихся применяются следующие формы обучения:

• беседа с игровыми элементами;

• сюжетно-ролевая игра;

• игра-путешествие;

• викторины, конкурсы.

• проблемно – поисковый метод объяснения теории;

• пресс-конференция;

• практические занятия;

• компьютерная презентация учебного материала;

• развитие навыков защиты творческих работ;

• мозговой штурм.

В соответствии со ст.16 Закона РФ от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 01.09.2020), согласно Положению о реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения (ЭО) и дистанционных образовательных технологий (ДОТ) МБУДО «Станция юных техников» г. Волгодонска, данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа на учебный год, при необходимости, может осваиваться учащимися с использованием дистанционных образовательных технологий, где в основном применяются информационно-коммуникационные сети при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии учащихся и педагога дополнительного образования.

В обучении с использованием ЭО и ДОТ применяются следующие организационные формы учебной деятельности: обучение в интернете, дистанционные конкурсы и викторины, e-mail, видеоконференции; тестирование on-line; skype – общение, облачные сервисы, консультации on-line; образовательные онлайн-платформы; цифровые образовательные ресурсы, самостоятельная работа.

Для обратной связи с учащимися используются следующие мессенджеры: Viber, WhatsApp, платформа для общения Zoom и социальные сети.

**Методы развития и обучения**, используемые на занятиях учебных групп

 Словесные методы общения.

 Работа с учебником и книгой.

 Методы практической работы: упражнения, письменные работы, графические работы.

 Метод наблюдения.

 Исследовательские методы.

 Метод проблемного обучения.

 Методы программированного обучения.

 Проектно-конструкторские методы.

 Метод игры.

 Наглядный метод обучения.

На занятиях учебных групп и коллективов педагог может использовать различные методы и приемы обучения. Учебное занятие может проводиться как с использованием одного метода обучения, так и с помощью комбинирования нескольких методов и приемов. Целесообразность и выбор применения того или иного метода зависит от образовательных задач, которые ставит педагог в процессе обучения педагог, может решать следующие задачи:

• развитие познавательных интересов учащихся;

• развитие интеллектуальных способностей;

• обучение самообразованию;

• овладение методами и приемами самодеятельной работы;

• обучение методам научной, исследовательской, экспериментальной работы;

• развитие изобретательских и конструкторских способностей;

• развитие творческих способностей;

• овладение практическими умениями и навыками;

• формирование умений работать в коллективе, выполнять коллективные работы (задания);

• содействие в профессиональном самоопределении учащихся;

• формирование умения передавать своп знания другим;

• выявление уровня знаний и умений учащихся.

## **Прогнозируемый конечный результат**

После окончания 1-го (ознакомительный уровень) года обучения учащиеся должны:

Разбираться в жанрах киберспортивной культуры;

Вырабатывать оптимальные тактики в изученных играх;

Уметь понимать свою роль, а также распределять роли внутри команды

Приобрести навыки поведения и общения в команде.

После окончания 2-го (ознакомительный уровень) года обучения учащиеся должны:

Разбираться в жанрах киберспортивной культуры;

Вырабатывать оптимальные тактики в изученных играх;

Знать и применять расширенные тактики в изученных играх;

Уметь понимать свою роль, а также распределять роли внутри команды

Приобрести навыки поведения и общения в команде.

Формами подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы служат: выставки, фестивали, конкурсы, соревнования, учебно-исследовательские конференции и т.д. Особой формой является творческий отчет в конце учебного года, на котором учащиеся делятся своими наработками и знаниями за год, рассказывают о дальнейших планах.

**Ожидаемые результаты** и способы определения их результативности

После окончания 1-го (ознакомительный уровень) года обучения учащиеся должны:

Разбираться в жанрах киберспортивной культуры;

Вырабатывать оптимальные тактики в изученных играх;

Уметь понимать свою роль, а также распределять роли внутри команды

Приобрести навыки поведения и общения в команде.

После окончания 2-го (ознакомительный уровень) года обучения учащиеся должны:

расширить знания с основными игровыми дисциплинами;

улучшить навыки эффективного общения и взаимодействия в коллективе и в команде.

**Нормативно-правовая база**

 Рекомендации разработаны в соответствии с:

1. Декларация прав ребенка (1959 год);

2. Конвенция о правах ребенка (1989 год);

3. Конституция Российской Федерации от 12.12.1993г. 1993 (с поправками от 04.07.2020);

4. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012г. №273- ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

5. Федеральный Закон РФ от 24.07.1998г. №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (ред. 28.11.2015);

6. Национальная доктрина образования в Российской Федерации на период до 2025 года;

7. «Концепция развития дополнительного образования детей», утвержденная распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014г. № 1726-р;

8. Федеральный проект «Успех каждого ребенка»;

9. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015г. № 996-р;

10. «Федеральная целевая программа развития образования на 2016-2020 годы», утверждена постановлением Правительства РФ от 23.05.2015г. № 497;

11. «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018г. №196;

12. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. № 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно - эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

13. Закон Ростовской области от 14.11.2013г. №26-зс «Об образовании в Ростовской области»;

14. Региональные рекомендации к регламентации деятельности образовательных организаций Ростовской области, осуществляющих образовательную деятельность по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденные приказом министерства общего и профессионального образования Ростовской области от 01.03.2016г. № 115;

15. Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Станция юных техников» г. Волгодонска

Учебный план первого год обучения**.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Название раздела, темы | Количество часов | Формы организации занятий | Формы аттестации, диагностики, контроля |
| всего | теория | практика | индивидуальные занятия и консультации |
| 1 | Раздел 1 «Вводное занятие» |
| 1.1 | Тема: Вводное занятие. Техника безопасности. | 2 | 2 | 0 | Да |  |  |
| 2 | Раздел 2 «Ознакомление с основными игровыми дисциплинами» |
| 2.1 | Стратегии реального времени | 22 | 10 | 12 | Да |  | Дружеские матчи |
| 2.2 | Боевые арены | 22 | 10 | 12 | Да |  | Дружеские матчи |
| 2.3 | Симуляторы и соревновательные головоломки | 22 | 10 | 12 | Да |  | Дружеские матчи |
|  | Раздел 3 «навыки эффективного общения и взаимодействия в коллективе» |
| 3.1 | Мероприятия и игры направленные на навыки общения.  | 22 | 6 | 16 | Да |  | Дружеские матчи |
| 3.2 | Командные игры направленные на навыки общения и взаимодействия | 22 | 6 | 16 | Да |  | Дружеские матчи |
| 3.3 | Командные игры на постановку стратегии и распределение ролей. | 22 | 6 | 16 | Да |  | Дружеские матчи |
|  | Раздел 4 «Дополнительно» |
| 4.1 | Участие в конкурсах | 4 | 2 | 2 | Да |  | Выступления учащихся |
| 4.2 | Проведение мероприятий и викторин в объединении. | 4 | 2 | 2 | Нет |  | Выступления учащихся |
| 4.3 | Заключительное занятие подведение итогов. | 2 | 0 | 2 | Нет |  | Дружеские матчи |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | Итого: | 144 | 90 | 54 |  |  |  |

# Содержание программы плана:

Раздел 1 «Вводное занятие»

Тема 1.1: Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория: Техника безопасности. План занятий на текущий год.

Раздел 2 «Ознакомление с основными игровыми дисциплинами»

Тема 2.1: Стратегии реального времени

Теория: Ознакомление со стратегиями, ресурсами, тактиками.

Практика: Реализация теоретических знаний в процессе игры.

Тема 2.2: Боевые арены

Теория: Ознакомление с боевыми аренами, ресурсами, тактиками.

Практика: Реализация теоретических знаний в процессе игры.

Тема 2.3: Симуляторы и соревновательные головоломки

Теория: Ознакомление с симуляторами, их ресурсами, тактиками.

Практика: Реализация теоретических знаний в процессе игры.

Раздел 3 «навыки эффективного общения и взаимодействия в коллективе»

Тема 3.1: Мероприятия и игры направленные на навыки общения.

Теория: Пояснение правил игр с навыками общения.

Практика: Игры развивающие навыки общения, память и эрудицию.

Тема 3.2: Командные игры направленные на навыки общения и взаимодействия

Теория: Пояснение правил игр с навыками общения.

Практика: Игры развивающие навыки общения, память и эрудицию.

Тема 3.3: Командные игры на постановку стратегии и распределение ролей.

Теория: Пояснение правил игр с постановкой стратегии.

Практика: Игры развивающие навыки общения, память и эрудицию, работу в команде.

Раздел 4 «Дополнительно»

Тема 4.1: Участие в конкурсах

Теория: Правила и регламенты конкурсов.

Практика: Участие в конкурсах.

Тема 4.2: Проведение мероприятий и викторин в объединении.

Теория: Проведение мероприятий и викторин в объединении.

Практика: Проведение мероприятий и викторин в объединении.

Тема 4.3 Заключительное занятие подведение итогов.

Практика: Подведение итогов. Дружеские матчи.

# Календарно-тематический план первого года обучения

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Дата | Описание занятия | Примечания |
|  |  | Вводное занятие. Техника безопасности. | 2 |
|  |  | Стратегии реального времени. Основные панели. | 2 |
|  |  | Стратегии реального времени. Функции и особенности. | 2 |
|  |  | Стратегии реального времени. War3. | 2 |
|  |  | Стратегии реального времени. Войска и здания. | 2 |
|  |  | Стратегии реального времени. Умения войск и изданий. | 2 |
|  |  | Боевые арены. RTS | 2 |
|  |  | Боевые арены. Гоночные симуляторы. | 2 |
|  |  | Проведение мероприятий и викторин в объединении. | 2 |
|  |  | Боевые арены. FlatOut2. | 2 |
|  |  | Боевые арены. Выработка стратегий в аренах. | 2 |
|  |  | Боевые арены. Изменение стратегии в реальном времени. | 2 |
|  |  | Мероприятия и игры направленные на навыки общения. Использование карточек со словами. | 2 |
|  |  | Мероприятия и игры направленные на навыки общения. Использование ников. | 2 |
|  |  | Мероприятия и игры направленные на навыки общения. Рассказ выдуманной истории. | 2 |
|  |  | Мероприятия и игры направленные на навыки общения. Игра «Мафия» | 2 |
|  |  | Проведение мероприятий и викторин в объединенииНовогодняя викторина.  | 2 |
|  |  | Участие в конкурсах | 2 |
|  |  | Мероприятия и игры направленные на навыки общения. Присвоение роли поведения. | 2 |
|  |  | Командные игры направленные на навыки общения и взаимодействия. Игровые методы. | 2 |
|  |  | Участие в конкурсах. | 2 |
|  |  | Командные игры направленные на навыки общения и взаимодействия. Игра «Мафия» с рассказом истории. | 2 |
|  |  | Командные игры направленные на навыки общения и взаимодействия. Командные игры. | 2 |
|  |  | Командные игры направленные на навыки общения и взаимодействия. Взаимодействия с использование чата. | 2 |
|  |  | Командные игры направленные на навыки общения и взаимодействия. Голосовые команды и тон. | 2 |
|  |  | Симуляторы и соревновательные головоломки. Логические задания. | 2 |
|  |  | Симуляторы и соревновательные головоломки. Командная работа в логических заданиях. | 2 |
|  |  | Симуляторы и соревновательные головоломки. Симуляторы физики. | 2 |
|  |  | Симуляторы и соревновательные головоломки. Симуляторы наведения. | 2 |
|  |  | Симуляторы и соревновательные головоломки. Обобщение. | 2 |
|  |  | Командные игры на постановку стратегии и распределение ролей. Выбор лидера и постановка стратегии. | 2 |
|  |  | Командные игры на постановку стратегии и распределение ролей. Распределение ролей командой. | 2 |
|  |  | Командные игры на постановку стратегии и распределение ролей. Роль помощника. | 2 |
|  |  | Командные игры на постановку стратегии и распределение ролей. Объединение ролей. | 2 |
|  |  | Командные игры на постановку стратегии и распределение ролей. Обобщение темы. | 2 |
|  |  | Заключительное занятие подведение итогов. | 2 |
|  |  | Резерв времени | 2 |

Учебный план второго года обучения**.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Название раздела, темы | Количество часов | Формы организации занятий | Формы аттестации, диагностики, контроля |
| всего | теория | практика | индивидуальные занятия и консультации |
| 1 | Раздел 1 «Вводное занятие» |
| 1.1 | Тема: Вводное занятие. Техника безопасности. | 2 | 2 | 0 | Да |  |  |
| 2 | Раздел 2 «Расширенное обучение с основными игровыми дисциплинами» |
| 2.1 | Стратегии реального времени | 22 | 10 | 12 | Да |  | Дружеские матчи |
| 2.2 | Боевые арены | 22 | 10 | 12 | Да |  | Дружеские матчи |
| 2.3 | Симуляторы и соревновательные головоломки | 22 | 10 | 12 | Да |  | Дружеские матчи |
|  | Раздел 3 «Навыки эффективного общения и взаимодействия в коллективе» |
| 3.1 | Мероприятия и игры направленные на навыки общения.  | 22 | 6 | 16 | Да |  | Дружеские матчи |
| 3.2 | Командные игры направленные на навыки общения и взаимодействия | 22 | 6 | 16 | Да |  | Дружеские матчи |
| 3.3 | Командные игры на постановку стратегии и распределение ролей. | 22 | 6 | 16 | Да |  | Дружеские матчи |
|  | Раздел 4 «Дополнительно» |
| 4.1 | Участие в конкурсах | 4 | 2 | 2 | Да |  | Выступления учащихся |
| 4.2 | Проведение мероприятий и викторин в объединении. | 4 | 2 | 2 | Нет |  | Выступления учащихся |
| 4.3 | Заключительное занятие подведение итогов. | 2 | 0 | 2 | Нет |  | Дружеские матчи |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | Итого: | 144 | 90 | 54 |  |  |  |

# Содержание программы второго года обучения:

Раздел 1 «Вводное занятие»

Тема 1.1: Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория: Техника безопасности. План занятий на текущий год.

Раздел 2 «Расширенное обучение основным игровым дисциплинам»

Тема 2.1: Стратегии реального времени

Теория: Ознакомление со стратегиями, ресурсами, тактиками.

Практика: Реализация теоретических знаний в процессе игры.

Тема 2.2: Боевые арены

Теория: Ознакомление с боевыми аренами, ресурсами, тактиками.

Практика: Реализация теоретических знаний в процессе игры.

Тема 2.3: Симуляторы и соревновательные головоломки

Теория: Ознакомление с симуляторами, их ресурсами, тактиками.

Практика: Реализация теоретических знаний в процессе игры.

Раздел 3 «навыки эффективного общения и взаимодействия в коллективе»

Тема 3.1: Мероприятия и игры направленные на навыки общения.

Теория: Пояснение правил игр с навыками общения.

Практика: Игры развивающие навыки общения, память и эрудицию.

Тема 3.2: Командные игры направленные на навыки общения и взаимодействия

Теория: Пояснение правил игр с навыками общения.

Практика: Игры развивающие навыки общения, память и эрудицию.

Тема 3.3: Командные игры на постановку стратегии и распределение ролей.

Теория: Пояснение правил игр с постановкой стратегии.

Практика: Игры развивающие навыки общения, память и эрудицию, работу в команде.

Раздел 4 «Дополнительно»

Тема 4.1: Участие в конкурсах

Теория: Правила и регламенты конкурсов.

Практика: Участие в конкурсах.

Тема 4.2: Проведение мероприятий и викторин в объединении.

Теория: Проведение мероприятий и викторин в объединении.

Практика: Проведение мероприятий и викторин в объединении.

Тема 4.3 Заключительное занятие подведение итогов.

Практика: Подведение итогов. Дружеские матчи.

# **Методический блок**

## **Методическое сопровождение**

Условия реализации программы

Основные дидактические принципы программы: доступность и наглядность, последовательность и систематичность обучения и воспитания, учет возрастных и индивидуальных особенностей учащихся. По мере обучения в программе, используя принцип «от простого к сложному», учащиеся выполняют усложненные задания, оттачивают мастерство, исправляют ошибки, с учетом возврата к пройденному материалу на новом, более продуктивном творческом уровне, основываясь на доступности материала.

## **Материально-техническая база**

 Для работы понадобься ПК с минимальными системными требованиями:

* ОС: Windows 7;
* Процессор: Intel Core i3;
* Оперативная память: 2 GB ОЗУ;
* Видеокарта: 1GB RAM, OpenGL 3.3;
* Диске: 500 GB;

Программы для реализации ДООП:

* Пакет стандартных программ Windows;
* Игра WarCraft3;
* Игра Half-Life;
* Программа Steam;

Настольные игры:

* Alias
* Мафия
* Ундервуд
* Я твоя понимай
* Cluedo

# **Диагностический блок**

**Критерии оценивания обучающегося**

Основные:

* умение владения мышью: точность и аккуратность;
* умение владения клавиатурой: знание клавиш, скорость печати;

Организационные:

* соблюдение техники безопасности;
* умение оптимизировать рабочее пространство;

Раздел «Ознакомление с основными игровыми дисциплинами»

* Знание основных игровых дисциплин;
* Умение ориентироваться в информационном пространстве киберспортивного мира;

Раздел «Навыки эффективного общения и взаимодействия в коллективе»

* Умение работать в команде, находить лидера;
* Умение выбрать правильную тактику поведения и роль в игре;
* Умение четко и точно формулировать свои действия;

Раздел «Расширенное обучение с основными игровыми дисциплинами»

* Умение разрабатывать и применять тактики в киберспортивных играх

**Образец 1 года обучения**

ПДО \_\_\_\_\_\_

Результаты аттестации учащихся по освоению дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

уровень программы (ознакомительный, базовый, углубленный) - подчеркнуть

 срок реализации \_\_\_\_\_ год обучения\_\_\_\_\_\_ группа №\_\_\_\_\_

дата проведения аттестации \_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №/№ | ФИ учащегося | Владение мышью и клавиатурой | Ознакомление с основными игровыми дисциплинами | навыки эффективного общения и взаимодействия в коллективе | средний балл по входной диагностике | средний балл по промежуточной диагностике (БП\*) | средний балл по итоговой диагностике |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |

**Образец 2 года обучения**

ПДО \_\_\_\_\_\_

Результаты аттестации учащихся по освоению дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

уровень программы (ознакомительный, базовый, углубленный) - подчеркнуть

 срок реализации \_\_\_\_\_ год обучения\_\_\_\_\_\_ группа №\_\_\_\_\_

дата проведения аттестации \_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №/№ | ФИ учащегося | Владение мышью и клавиатурой | Расширенное обучение с основными игровыми дисциплинами | Навыки эффективного общения и взаимодействия в коллективе | средний балл по входной диагностике | средний балл по промежуточной диагностике (БП\*) | средний балл по итоговой диагностике |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |

# **Дидактический блок**

Раздел «Ознакомление с основными игровыми дисциплинами»

<https://habr.com/ru/post/490076/>

[https://ru.wikipedia.org/wiki/Киберспорт](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B8%D0%B1%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82)

<https://www.playground.ru/misc/news/samye_populyarnye_igrovye_zhanry_v_kibersporte-165367>

Раздел «Навыки эффективного общения и взаимодействия в коллективе»

<https://www.sports.ru/tribuna/blogs/lurc3r/2405631.html>

<https://igrologia.com/coaching/communication-efficiency/>

Раздел «Расширенное обучение с основными игровыми дисциплинами»

<https://allrefrs.ru/3-2211.html#:~:text=Тактика%20игры%20—%20это%20рациональное%2C,ситуациям%20применение%20многообразия%20техники%20игры>

<https://cyberleninka.ru/article/n/strategiya-i-taktika-v-komandnyh-igrovyh-vidah-sporta/viewer>

# **Список литературы.**

1. Список использованной литературы
* Сборник нормативных документов Информатика и ИКТ/сост. Э.Д.Днепров, А.Г.Аркадьев. – М.: Дрофа, 2008 и Примерной программы основного общего образования по информатике и ИКТ
* Федерального компонента государственного стандарта основного общего образования и Примерной программы основного общего образования по информатике, сост. Э.Д. Днепров, А.Г. Аркадьев. М.: Дрофа, 2008
* Авторская программа Бильченко Александра Константиновича МБУДО «Станция юных техников г. Волгодонск
1. Список литературы для педагогов (список, рекомендованный педагогам (коллегам) для освоения данного вида деятельности):
* Н.Д. Угринович «Преподавание курса “Информатика и ИКТ в основной и старшей школе“ 8-11 классы: методическое пособие» - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010
* Информатика 7-9.. Практикум по информационным технологиям. Базовый курс/ под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2007
* Комплект цифровых образовательных ресурсов
* Windows-CD, содержащий свободно распространяемую программную поддержку курса, готовые компьютерные проекты, тесты и методические материалы для учителей
* Linux-DVD, содержащий операционную систему Linux и программную поддержку курса
* Информатика. Программы для общеобразовательных учреждений. 2 – 11 классы: методическое пособие / составитель М.Н. Бородин. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
1. Список сайтов для учащихся
* <https://store.steampowered.com/>
* <https://www.blizzard.com/ru-ru/>
* <https://codecombat.com/>