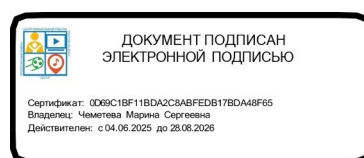


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ПРОЛЕТАРСКОГО РАЙОНА ГОРОДА РОСТОВА-НА-ДОНУ
«ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ «ДОСУГ»

Принята
на заседании методсовета
Протокол № 2
от 31.10.2025 года

Утверждаю
Директор МБУ ДО ЦВР «Досуг»
Чеметева М.С.
Приказ № 174 от 31.10.2025 года



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Киберспортсмен»

Направленность: физкультурно-спортивная

Возраст обучающихся: 6-18 лет

Срок реализации программы: 1 год

Разработчик:
Арасланов Никита Сергеевич,
педагог дополнительного
образования

Ростов-на-Дону
2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

I. Пояснительная записка.....	3
II. Учебно-тематический план обучения.....	9
III. Содержание программы.....	12
IV. Формы контроля и оценочные материалы.....	16
V. Список литературы.....	17
VI. Приложения.....	20

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспортсмен» разработана с учетом Федерального Закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 17.02.2023 г.) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 28.02.2023); Распоряжения Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»; Распоряжения Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года»; Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Приказа Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 года № 816 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»; Приказа Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (в редакции от 02.02.2021г.); Федеральный закон от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» (в редакции от 30 ноября 2024г.); Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №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 РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.368521 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (разд. VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и

молодежи»); Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 21 июня 2021 г. №448 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта»; Устава Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования Пролетарского района города Ростова-на-Дону «Центр внешкольной работы «Досуг»; Лицензии МБУ ДО ЦВР «Досуг» на образовательную деятельность.

Программа «Киберспортсмен» относится к программам физкультурно-спортивной направленности.

В дополнительном образовании одним из важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, в том числе и киберспортивные соревнования.

В нашей стране киберспорт признали официальным видом спорта.

Киберспорт – 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.

В интеллектуальных видах спорта, в том числе и в киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремлённость, инициативность, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспортсмен» направлена на создание сообщества профессиональных спортсменов Пролетарском районе, 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 социальным заказом на программы данной направленности.

В настоящее время информационные технологии развиваются стремительно, поэтому возрастает потребность в специалистах, которые будут разбираться в большом количестве информации и уметь ее анализировать, быстро принимать решения.

Развитие компьютерных технологий достигло таких масштабов, что выделился отдельный вид спорта – киберспорт.

Особенностью киберспорта является возможность участия обучающимся, которые не могут по состоянию здоровья заниматься активно различными видами спорта, заниматься, не испытывая дискомфорта.

Киберспорт обучает основам киберспорта, игровой механике, тактике и стратегии выбранных дисциплин, прививает ответственность, уважение к сопернику (спортивное поведение, киберспортивный этикет), умение побеждать и проигрывать, а также развивает интеллектуальные способности и содействует повышению компьютерной грамотности обучающихся.

Педагогическая целесообразность программы заключается в развитии коммуникативных навыков и содействии успешной социализации обучающихся в процессе киберспортивных соревнований.

Данная программа комплексно решает ряд задач: способствует развитию быстроты реакции, стратегического мышления, коммуникации, целеустремленности, умению работать в команде.

Формированию личности обучающихся способствует комплекс воспитательно-досуговых мероприятий, проводимых педагогом совместно с родительской общественностью.

Новизна и отличительные особенности программы заключаются в использовании реальных киберспортивных дисциплин (Dota2, World of Tanks, CS2 и др.), что делает обучение актуальным. Проведение сеансов совместной игры с опытными киберспортсменами и участие в школьных/районных онлайн-турнирах. Программа способствует не только игровой практике, но и профориентации – знакомит обучающихся с

перспективными профессиями в киберспорте и игровой индустрии.

Настоящая программа включает в себя различные игры, которые проходят на разных платформах.

Программа дополнена такой формой организации занятий как сеанс одновременной игры, что позволит познакомить обучающихся с опытными киберспортсменами, расширить игровую практику обучающихся, обозначить перспективы дальнейшего развития и совершенствования. представлена в углубленном изучении отдельных тем. Программой предусмотрено участие в соревнованиях и проведение соревнований среди обучающихся объединения, что позволит в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а также выявить недостатки в подготовке.

Так же в ходе данного 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 не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет обучающимся опыт, который позволит им не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

Цель программы: создание благоприятных условий для формирования у обучающихся устойчивого интереса к спорту через компьютерные игры.

Задачи:

Обучающие:

- ознакомление с правилами техники безопасности в процессе занятия киберспортом;
- ознакомление с историей киберспорта;
- ознакомление с основными понятиями, законами и направлениями киберспорта;
- формирование представления о профессиональном компьютерном

спорте;

- изучение основных видов компьютерных игр;
- научить понимать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- научить основным правилам и особенностям проведения киберспортивных игр;
- познакомить обучающихся с основами киберспорта как спортивной дисциплины
- ознакомление с работой с различными информационными источниками по киберспорту;
- привитие интереса к работе с книгой и другими источниками информации;
- формирование умений и навыков для занятий киберспортом.

Воспитательные:

- формирование умения отстаивать свою точку зрения;
- формирование навыков работы самостоятельно и в команде;
- воспитание уважительного отношения к людям разного возраста;
- воспитание ответственности, трудолюбия, воли к победе, настойчивости в достижении цели, усидчивости, сосредоточенности, умения стратегически мыслить и быстро реагировать на изменения в игре;
- формирование умения анализировать свою деятельность и работать над ошибками, заниматься саморазвитием; формирование устойчивого интереса к занятию киберспортом.

Развивающие:

- развитие внимания, памяти, стратегического мышления, умения анализировать и рефлексировать;
- развитие коммуникативных умений и навыков;
- развитие умений и навыков работы с различными источниками и полученной из них информацией.

Категория обучающихся. Форма организации и режим занятий

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспортсмен» предназначена для обучающихся в возрасте от 6 до 18 лет.

В детское объединение принимаются все желающие.

Наполняемость в группах составляет, независимо от года обучения - 10 человек.

Срок реализации

Программа рассчитана на 1 год обучения в объеме 144 часа в год (2 раза в неделю по 2 часа).

При комплектовании групп учитывается возраст обучающихся. В одну группу записываются школьники с разницей в возрасте не более 1-3 года.

Занятия проводятся в группах, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

Методы организации образовательного процесса

В процессе реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы педагог использует на занятиях следующие группы методов, в основе которых лежит способ организации занятия:

словесные:

- беседа, объяснение материала;
- анализ работы;

наглядные:

- показ видео игр, соревнований;
- показ приемов исполнения;
- работа по образцу и т.п.

Формы организации и проведения занятий:

В соответствии со спецификой теоретической и практической деятельности обучающихся и преобладанием практических занятий используются следующие формы организации деятельности обучающихся:

- **Фронтальная** – взаимодействие педагога и всех обучающихся осуществляется одновременно; применяется преимущественно при объяснении нового материала, решении типовых задач;

- **Групповая** – организация взаимодействия педагога с обучающимися, объединенными в малые группы, в том числе в пары; при этом группы могут выполнять как одинаковые, так и различные задания;

- **Индивидуальная** – выполнение учащимися индивидуальных заданий; применяется в основном при решении сложных игровых позиций.

Формы проведения занятий: беседа, викторина, мастер-класс, соревнование, игра (решение игровых задач и разыгрывание тренировочных пар), защита проектов и т.д.

Планируемые результаты:

Личностные

По окончании обучения обучающиеся:

- научатся играть в команде;
- научатся самостоятельности и ответственности;
- смогут обрабатывать большой поток информации в условиях быстро изменяющихся внешних факторов;
- научатся с уважением относиться к окружающим;
- будут мотивированы к обучению и целенаправленной познавательной деятельности.

Метапредметные

По окончании обучения обучающиеся:

- выработают усидчивость;
- разовьют спортивную работоспособность;
- разовьют память, логическое мышление, внимание;

- сумеют обрабатывать большой поток информации в условиях быстро изменяющихся внешних факторов;

уметь анализировать свою деятельность и работать над ошибками, заниматься саморазвитием.

Предметные:

По окончанию обучения по данной программе обучающиеся будут

знать:

- историю киберспорта;
- основные виды компьютерных игр;
- понимать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- основные правила и особенности проведения киберспортивных игр;
- основы киберспорта как спортивной дисциплины

уметь:

- работать самостоятельно и в команде;
- стратегически мыслить и обрабатывать большой поток информации, быстро реагировать на меняющиеся условия игры;
- работать с различными источниками и полученной информацией.

II. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Раздел / Тема	Часы (всего)	Теория	Практика	Формы контроля
1	Вводное занятие. Техника безопасности. Правила поведения в сети.	2	1	1	Входное тестирование
	Модуль 1. Введение в киберспорт	12			
2	История и современное состояние киберспорта	4	2	2	Викторина, беседа
3	Основные дисциплины (CS2, Dota 2, World of Tanks)	4	2	2	Тест, мини-игра
4	Роль киберспорта	4	2	2	Мини-

	в образовании и профессиях будущего				проекты
	Модуль 2. Игровая практика и стратегия	64			
5	Основы игровых механик (на примере CS2)	12	2	10	Практикум, наблюдение
6	Командное взаимодействие, роли в игре	12	2	10	Командные матчи
7	Тактика и стратегия (карты, позиции, экономика игры)	12	2	10	Разбор матчей
8	Индивидуальное мастерство (реакция, айм, макроигра(Стрельба и понимание карты)	12	2	10	Тренажёры, спарринги
9	Анализ реплеев(повторов игры). Ошибки и пути их исправления	8	2	6	Самоанализ, защита мини-проекта
10	Межгрупповые товарищеские матчи	8	0	8	Внутренние турниры
	Модуль 3. Смежные профессии и медиа	26			
11	Судейство и правила проведения турниров	6	2	4	Практикум (мини-турнир)
12	Организация турниров (сетка, расписание, регламент)	6	2	4	Проект «Школьный турнир»
13	Основы киберспортивного комментирования	6	2	4	Запись собственных комментариев
14	Стриминг и создание контента (OBS, монтаж хайлайтов(лучшие моменты))	8	3	5	Мини-проект: «стрим учебной игры»
	Модуль 4. Кибергигиена и ЗОЖ	16			
15	Эргономика рабочего места, здоровье геймера	4	2	2	Тест, упражнения
16	Психология игрока: стресс, концентрация, работа в команде	6	3	3	Ролевая игра, беседа
17	Кибербезопасность:	6	3	3	Тест,

	защита аккаунтов, цифровая грамотность				практикум
	Модуль 5. Итоговый проект	24			
18	Подготовка школьного киберспортивного турнира	10	2	8	Подготовка проектов
19	Проведение турнира (ученики как игроки, судьи, комментаторы)	10	0	10	Турнир
20	Итоговый разбор, анализ достижений, защита проектов	4	1	3	Итоговая диагностика, защита проекта
	ИТОГО:	144	22	122	

III. Содержание программы

Тема 1. Вводное занятие. Техника безопасности. Правила поведения в сети – 2 ч.

Теория: 1 ч. Ознакомление с целями и задачами курса. Правила техники безопасности при работе за компьютером. Правила цифровой гигиены и поведения в сети.

Практика: 1 ч. Тестирование, входная диагностика.

Модуль 1. Введение в киберспорт – 12 ч.

Тема 2. История и современное состояние киберспорта – 4 ч.

Теоретический обзор истории развития киберспорта в России и мире. Знакомство с федерациями киберспорта.

Практика: викторина, обсуждение.

Тема 3. Основные дисциплины киберспорта – 4 ч.

Знакомство с дисциплинами: CS2, Dota 2, World of Tanks

Практика: мини-игры, пробные матчи.

Тема 4. Роль киберспорта в образовании и профессиях будущего – 4 ч.

Знакомство с профессиями в киберспорте: игрок, тренер, судья, организатор, комментатор, стример.

Практика: выполнение мини-проекта «Кем я хочу быть в киберспорте».

Модуль 2. Игровая практика и стратегия – 64 ч.

Тема 5. Основы игровых механик (на примере CS2) – 12 ч.

Разбор интерфейса, базовых правил и игровых режимов.

Практика: тренировки по базовым механикам.

Тема 6. Командное взаимодействие, роли в игре – 12 ч.

Разбор командных ролей (капитан, снайпер, саппорт, керри и др.).

Практика: командные матчи.

Тема 7. Тактика и стратегия – 12 ч.

Изучение игровых карт, позиций, экономики, стратегических схем.

Практика: отработка стратегий в командной игре.

Тема 8. Индивидуальное мастерство – 12 ч.

Развитие реакции, точности стрельбы (аим-тренажеры), макроигра.

Практика: индивидуальные тренировки.

Тема 9. Анализ реплеев(Повтор игры) – 8 ч.

Разбор игровых ошибок. Развитие навыков самоконтроля и анализа.

Практика: разбор собственных матчей.

Тема 10. Межгрупповые товарищеские матчи – 8 ч.

Проведение учебных соревнований.

Практика: внутренние турниры.

Модуль 3. Смежные профессии и медиа – 26 ч.

Тема 11. Судейство и правила проведения турниров – 6 ч.

Знакомство с регламентами и правилами.

Практика: судейство учебного матча.

Тема 12. Организация турниров – 6 ч.

Создание турнирной сетки, составление расписания.

Практика: проект «Школьный турнир».

Тема 13. Основы киберспортивного комментирования – 6 ч.

Роль комментатора, основы дикции и подачи информации.

Практика: пробные записи комментариев.

Тема 14. Стриминг и создание контента – 8 ч.

Знакомство с OBS, настройкой трансляций, монтажем хайлайтов.

Практика: подготовка мини-стрима.

Модуль 4. Кибергигиена и ЗОЖ – 16 ч.

Тема 15. Эргономика и здоровье геймера – 4 ч.

Правильная организация рабочего места, профилактика зрительных и опорно-двигательных нагрузок.

Практика: упражнения для глаз и тела.

Тема 16. Психология игрока – 6 ч.

Работа со стрессом, развитие концентрации, лидерство и командная коммуникация.

Практика: ролевые игры, тренинги.

Тема 17. Кибербезопасность – 6 ч.

Защита аккаунтов, основы цифровой грамотности, кибербуллинг и способы защиты.

Практика: работа с кейсами.

Модуль 5. Итоговый проект – 24 ч.

Тема 18. Подготовка школьного турнира – 10 ч.

Разработка регламента, распределение ролей (игроки, судьи, комментаторы, организаторы).

Тема 19. Проведение турнира – 10 ч.

Реализация школьного киберспортивного чемпионата.

Тема 20. Итоговый разбор и защита проектов – 4 ч.

Анализ достижений, обсуждение опыта, подведение итогов, выдача сертификатов.

Приложением данной программы является рабочая программа воспитания.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты. В результате освоения программы «Киберспортсмен» обучающиеся *будут:*

- готовы и способны к саморазвитию и реализации потенциала в области компьютерного спорта;

- заинтересованы в самостоятельном получении новых знаний, умений и навыков в выбранном виде деятельности;

- готовы к осуществлению индивидуальной и коллективной

деятельности, нести ответственность за выполненную работу;

- разовьют лидерские качества.

Метапредметные:

К концу обучения обучающийся *будет*;

- четко планировать свою деятельность;
- работать самостоятельно и в коллективе;
- строить доверительные дружеские отношения;
- самостоятельно находить информацию и работать с различными источниками.

Предметные результаты:

К концу обучения обучающийся должен:

знать:

- правила техники безопасности при работе с компьютером;
- историю киберспорта;
- различные платформы, серверы, игры;
- стратегии игр;
- правила проведения соревнований и турниров

уметь:

- работать в команде и самостоятельно, а также с различными информационными источниками: интернет ресурсами и книгами;
- быстро принимать тактически и стратегически верные решения в процессе игры;
- решать игровые задачи с применением игровых технологий, усвоенных в процессе занятия;
- выработают собственный стиль игры.

IV. Формы контроля и оценочные материалы

В процессе реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Киберспортсмен» педагог анализирует деятельность обучающихся на занятиях, во время игр и соревнований, выявляет соответствие уровня полученных обучающимися знаний, умений и навыков планируемому результату. С этой целью проводится входная (на вводном занятии), промежуточная (в процессе реализации программы) и итоговая (по окончании учебного года) диагностики.

На вводном занятии педагог анализирует способности обучающихся, затем на последующих занятиях осуществляет текущий и промежуточный контроль в течение всего учебного года.

Особенности реализации программы

Данная программа может реализовываться при проведении воспитательных и досуговых мероприятий с привлечением родительской общественности. Ее составной частью является рабочая воспитательная программа.

Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог дополнительного образования с высшим образованием по специальности «Государственное и муниципальное управление», имеющий I разряд по киберспорту в дисциплине Dota 2, а также большой опыт в киберспортивной сфере, с огромным количеством сыгранных онлайн и офлайн турниров.

Материально-техническое оснащение:

Кабинет, игровые столы и стулья по количеству обучающихся, стол и стул для педагога.

Дидактический материал, клавиатуры, мыши, коврики большого размера, высокоскоростной интернет, стабильный маршрутизатор, мониторы с высокой частотой обновления, лицензированные игры для киберспорта, антивирусное ПО, программы для теста реакции, для теста АРМ (количество действий в минуту).

VII. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

Нормативная база

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 17.02.2023 г.) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 28.02.2023).
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (с изменениями от 29.12.2022 г.).
3. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».
4. Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года».
5. Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный 30 ноября 2016 г. протоколом заседания президиума при Президенте РФ (в ред. 27.09.2017 г.).
6. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный 07 декабря 2018 г.
7. Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
8. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 года № 816 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
9. Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (в редакции от 02.02.2021г.).

10. Федеральный закон от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» (в редакции от 30 ноября 2024г.).

11. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.368521 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (разд. VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).

12. Методические рекомендации Министерства общего и профессионального образования Ростовской области, Института развития образования Ростовской области по оформлению и подготовке дополнительных общеобразовательных программ к прохождению процедуры независимой оценки качества для включения в реестр сертифицированных программ, 2023 г.

13. Устав Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования Пролетарского района города Ростова-на-Дону «Центр внешкольной работы «Досуг».

13. Лицензии МБУ ДО ЦВР «Досуг» на образовательную деятельность.

Литература для педагога

1. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, <https://www.land.empire.gg/news/1594/>, (дата обращения 20.04.2021).
2. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, URL <https://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 20.04.2021)
3. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 20.04.2021) - Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina (дата обращения 20.04.2021)
4. Панфилов К., Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport> (дата обращения 20.04.2021)
5. Юртаева, М. Н. Индивидуально-психологические особенности рассогласованности когнитивного и социально-психологического развития студентов / М. Н. Юртаева, Н. С. Глуханюк // Психология и Психотехника. – 2021. – № 3. DOI: 10.7256/2454-0722.2021.3.35468. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://nbpublish.com/library_read_article.php?Id=35468, свободный (Дата обращения 24.04.2024).

Литература для обучающихся и родителей

1. Алексеев А.А., Киберспорт: правовые основы [монография] // М.: Проспект, 2020. — 160 с. ISBN 978-5-392-31725-9
2. Войскунский А.Е., Психология компьютерного gaming: структура и динамика активности [электронный ресурс] // Психологический журнал. 2019. Т. 40. № 6. С. 28–38. URL: <https://psyjournals.ru/psychoj/2019/n6/Voyskunskiy.shtml> (дата обращения: 20.10.2023)
3. Кузин В.В., Кузина Е.В., Киберспорт: социокультурный феномен современности [монография] // М.: Спорт, 2021. — 180 с. ISBN 978-5-907225-84-8
4. Иванов М.С., Лукьянова Н.А., Киберспорт: история, и перспективы развития [электронный ресурс] // Современные проблемы науки и образования. 2020. № 4. URL: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=29918> (дата обращения: 20.10.2023)
5. Федоров А.В., Новикова А.А., Медиаобразование и киберспорт: новые вызовы [электронный ресурс] // Медиа. Информация. Коммуникация. 2022. № 42. URL: <https://mic.org.ru/novyj-nomer-42/528-mediaobrazovanie-i-kibersport-novye-vyzovy> (дата обращения: 20.10.2023)

Интернет ресурсы:

<https://www.internetmatters.org>

<https://lpgenerator.ru/blog/что-такое-киберспорт/>

<https://dtf.ru/games/1593665-kak-ustroen-kiybersport-istoriya-razvitiya-i-mnogochislennye-problemy> <https://profilerr.net>

<https://киберспорт.рф>

https://pikabu.ru/story/yevolyutsiya_pobedyi_podrobnaya_istoriya_kybersporta_ot_zarozhdeniya_do_sovremennoy_ypokhi_12355413

<https://cism-ms.ru/poleznye-materialy/kiybersport-istoriya-i-razvitie>

VIII. Приложения

Приложение 1

Рабочая программа воспитания

Пояснительная записка

Настоящая программа разработана и является составной частью дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Киберспортсмен» и разработана на основе нормативно-правовой базы в области воспитания Федерального и регионального уровней.

Программа основывается на индивидуальном подходе к каждому обучающемуся и направлена на его индивидуальное развитие, а также способствует самоорганизации, самореализации и самоопределению личности обучающегося с осознанием ценности самостоятельности и инициативы, с поиском социально приемлемых способов деятельностной реализации личностного потенциала.

Педагог в процессе реализации способствует формированию внутренней позиции личности обучающегося, формирует у него бережное отношение к своему здоровью и прививает интерес к здоровому образу жизни, уважение к труду и окружающим людям.

Достижение высоких результатов в процессе изготовления мягкой игрушки требует упорного труда обучающихся.

Педагог стремится создать комфортную обстановку на занятиях и во время проведения различных досуговых мероприятий, формирует коллектив, в котором ценностью является взаимовыручка, дружба.

Процесс воспитания включает в себя и работу педагога с родителями, с семьей, что способствует формированию у обучающегося правильного поведения в сложных жизненных ситуациях.

Программа рассчитана на 1 год в объеме 8 часов.

Цель программы: создание условий для формирования патриота, гражданина с активной жизненной позицией, высоко духовно-нравственной личности, способной к творческому развитию, самореализации.

Задачи программы:

- знания обучающимися норм поведения, принятых в обществе;
- сохранение и трансляция традиционных духовно-нравственных ценностей;
- сохранение семейных традиций;
- сохранение и трансляция культурных традиций народов России и Донского края;
- уважительное отношение к историческому прошлому страны, сохранение и передача исторической памяти последующим поколениям;
- формирование уважительного отношения к трудовой деятельности и людям рабочих профессий;
- развитие коммуникативных умений и навыков;
- формирование уважительного отношения к людям различных социальных групп и возрастов.

Основываясь на нормативно-правовой базе в области воспитания педагог выделил следующие целевые ориентиры данной программы.

Целевые приоритеты:

- формирование комфортной среды для развития личности обучающегося;
- семья, как основа формирования личности и гражданина;
- история развития страны, Ростовской области, города Ростова-на-Дону, как основа формирования патриотизма, активной гражданской позиции;
- готовность к защите Отечества;
- отношение к труду, как к почетной обязанности;
- формирование личностных качеств на основе добра, творчества, миролюбия, стремления к получению новых знаний;

Педагог работает по плану воспитательной работы со всеми обучающимися. Допускается вариативность в процессе реализации воспитательной программы.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Форма проведения	Сроки проведения
1.	Организационные родительские собрания	Социальное направление	Индивидуальные консультации для родителей	сентябрь
2.	День учителя	Духовно-нравственное	Беседа с обучающимися и родителями	октябрь
3.	День народного единства	Гражданско-патриотическое	Круглый стол с обучающимися и родителями	ноябрь
4.	День защитника Отечества	Гражданско-патриотическое	Праздничное поздравление родителей	февраль
5.	Международный женский день 8 марта	Духовно-нравственное	Выступления перед мамами и бабушками	март
6.	День Победы	Гражданско-патриотическое	Круглый стол с родителями и	май

			обучающимися	
7.	Международный День семьи	Духовно-нравственное	Семейные посиделки	май
8.	День защиты детей	Духовно-нравственное	Праздничный квест	июнь

Планируемые результаты

В результате освоения программы у обучающихся будут:

- сформированы активная гражданская позиция;
- сформированы духовно-нравственные качества личности обучающегося;
- бережно относиться и транслировать семейные ценности;
- сохранять и транслировать традиционные духовно-нравственные ценности;
- сохранять и транслировать культурные традиции народов России и Донского края;
- развивать коммуникативные умения и навыки;
- уважительно относиться к людям различных социальных групп и возрастов.

В процессе реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы проводятся досуговые мероприятия, которые в тоже время являются и воспитательными. Они соотносятся с планом мероприятий учреждения и проводятся к памятным и праздничным датам.

Формы проводимых мероприятий: праздничные концерты, беседы.

Педагог уделяет большое внимание работе с родителями, привлекает их не только к участию в мероприятиях в рамках образовательного процесса: мастер-классах, выставках.

Основные направления воспитательной работы

1. Гражданско-патриотическая направленность воспитательной деятельности:

- знакомство обучающихся с государственной символикой России

(Государственный гимн, герб и флаг России, Ростовской области);

- формирование представлений по истории России и Донского края, о народах России и Дона, природе и культурных традициях.

2. Культурологическая направленность воспитательной деятельности. Воспитание нравственных чувств и этического сознания:

- формирование у обучающихся представлений об этике человеческих взаимоотношений как духовной ценности на основе любви, добра, честности, порядочности.

3. Здоровье сберегающая направленность воспитательной работы:

- знакомство и привитие обучающимся с правил здорового образа жизни;

- формирование у обучающихся культуры труда и отдыха.

4. Экологическая направленность воспитательной работы:

- формирование у обучающихся бережного отношения к природе;

- расширение знаний у обучающихся в области экологии и охране природы.

5. Духовно-нравственная направленность воспитательной работы:

- формирование личности обучающегося, как носителя духовно-нравственных ценностей, культурных традиций:

- привитие понимания, что семья, является значимой в жизни каждого человека; формирование у обучающихся уважительного отношения к близким людям;

- развитие у обучающихся нравственных качеств: долга, совести, веры, ответственности, уважения, справедливости, честности.

6. Воспитание трудолюбия, творческого отношения к обучению, труду, жизни.

Оценка результативности программы осуществляется педагогом в конце учебного года.

Развитие личности каждого обучающегося отслеживается педагогом

совместно с психологом.

В качестве критериев выступают следующие моменты:

1. как изменилась личность обучающегося в связи с участием в предлагаемых мероприятиях программой в течение учебного года;
2. отслеживается изменение уровня интеллектуального развития обучающихся, расширение их кругозора в предлагаемых направлениях деятельности;
3. отслеживается уровень групповой сплоченности детского коллектива, психологический климат в объединении по интересам;
4. полнота освоения учебных часов, предусмотренных программой воспитательной работы.

Педагог получала информацию о результатах воспитания, социализации и саморазвития путем педагогического наблюдения.

Способы получения информации о состоянии совместной деятельности детей и взрослых: беседы с обучающимися и их родителями, педагогами; анкетирование.

По результатам освоения программы заполняется лист наблюдения.

Приложение2

№	Тема занятия	Часы	Время проведения	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Вводное занятие. Техника безопасности. Правила поведения в сети	2			МАОУ «Школа №22»	Входное тестирование
2	История и современное состояние киберспорта (теория)	2			МАОУ «Школа №22»	Викторина
3	История и современное состояние	2			МАОУ «Школа №22»	Беседа

	киберспорта (практика)					
4	Основные дисциплины: CS2, Dota2, World of tanks (теория)	2			МАОУ «Школа №22»	Тест
5	Основные дисциплины: CS2, Dota2, , World of tanks (практика)	2			МАОУ «Школа №22»	Мини-игра
6	Роль киберспорта в образовании (теория)	2			МАОУ «Школа №22»	Мини-проект
7	Роль киберспорта в профессиях будущего (проект)	2			МАОУ «Школа №22»	Защита мини-проекта
8	Основы игровых механик (CS2, World of tanks, Dota2) (занятие 1)	2			МАОУ «Школа №22»	Практикум, наблюдение
9	Основы игровых механик (CS2, World of tanks, Dota2) (занятие 2)	2			МАОУ «Школа №22»	Практикум, наблюдение
10	Основы игровых механик (CS2, World of tanks, Dota2) (занятие 3)	2			МАОУ «Школа №22»	Практикум, наблюдение
11	Основы игровых механик (CS2, World of tanks, Dota2) (занятие 4)	2			МАОУ «Школа №22»	Практикум, наблюдение
12	Основы игровых механик (CS2, World of tanks, Dota2) (занятие 5)	2			МАОУ «Школа №22»	Практикум, наблюдение
13	Основы игровых механик (CS2, World of tanks, Dota2) (занятие 6)	2			МАОУ «Школа №22»	Практикум, наблюдение
14	Командное взаимодействие, роли в игре (занятие 1)	2			МАОУ «Школа №22»	Командные матчи
15	Командное взаимодействие, роли в игре (занятие 2)	2			МАОУ «Школа №22»	Командные матчи
16	Командное взаимодействие,	2			МАОУ «Школа №22»	Командные матчи

	роли в игре (занятие 3)					
17	Командное взаимодействие, роли в игре (занятие 4)	2			МАОУ «Школа №22»	Командные матчи
18	Командное взаимодействие, роли в игре (занятие 5)	2			МАОУ «Школа №22»	Командные матчи
19	Командное взаимодействие, роли в игре (занятие 6)	2			МАОУ «Школа №22»	Командные матчи
20	Тактика и стратегия (карты, позиции, экономика) (занятие 1)	2			МАОУ «Школа №22»	Разбор матчей
21	Тактика и стратегия (карты, позиции, экономика) (занятие 2)	2			МАОУ «Школа №22»	Разбор матчей
22	Тактика и стратегия (карты, позиции, экономика) (занятие 3)	2			МАОУ «Школа №22»	Разбор матчей
23	Тактика и стратегия (карты, позиции, экономика) (занятие 4)	2			МАОУ «Школа №22»	Разбор матчей
24	Тактика и стратегия (карты, позиции, экономика) (занятие 5)	2			МАОУ «Школа №22»	Разбор матчей
25	Тактика и стратегия (карты, позиции, экономика) (занятие 6)	2			МАОУ «Школа №22»	Разбор матчей
26	Индивидуальное мастерство (реакция, аим, макроигра) (занятие 1)	2			МАОУ «Школа №22»	Тренажёры, спарринги
27	Индивидуальное мастерство (реакция, аим, макроигра) (занятие 2)	2			МАОУ «Школа №22»	Тренажёры, спарринги
28	Индивидуальное мастерство	2			МАОУ «Школа №22»	Тренажёры, спарринги

	(реакция, аим, макроигра) (занятие 3)					
29	Индивидуальное мастерство (реакция, аим, макроигра) (занятие 4)	2			МАОУ «Школа №22»	Тренажёры, спарринги
30	Индивидуальное мастерство (реакция, аим, макроигра) (занятие 5)	2			МАОУ «Школа №22»	Тренажёры, спарринги
31	Индивидуальное мастерство (реакция, аим, макроигра) (занятие 6)	2			МАОУ «Школа №22»	Тренажёры, спарринги
32	Анализ реплеев. Ошибки и пути их исправления (занятие 1)	2			МАОУ «Школа №22»	Самоанализ, защита мини-проекта
33	Анализ реплеев. Ошибки и пути их исправления (занятие 2)	2			МАОУ «Школа №22»	Самоанализ, защита мини-проекта
34	Анализ реплеев. Ошибки и пути их исправления (занятие 3)	2			МАОУ «Школа №22»	Самоанализ, защита мини-проекта
35	Анализ реплеев. Ошибки и пути их исправления (занятие 4)	2			МАОУ «Школа №22»	Самоанализ, защита мини-проекта
36	Межгрупповые товарищеские матчи (занятие 1)	2			МАОУ «Школа №22»	Внутренние турниры
37	Межгрупповые товарищеские матчи (занятие 2)	2			МАОУ «Школа №22»	Внутренние турниры
38	Межгрупповые товарищеские матчи (занятие 3)	2			МАОУ «Школа №22»	Внутренние турниры
39	Межгрупповые товарищеские матчи (занятие 4)	2			МАОУ «Школа №22»	Внутренние турниры
40	Судейство и правила проведения турниров (занятие 1)	2			МАОУ «Школа №22»	Мини-турнир
41	Судейство и правила проведения турниров (занятие 2)	2			МАОУ «Школа №22»	Мини-турнир

42	Судейство и правила проведения турниров (занятие 3)	2			МАОУ «Школа №22»	Мини-турнир
43	Организация турниров (сетка, расписание, регламент) (занятие 1)	2			МАОУ «Школа №22»	Проект «Школьный турнир»
44	Организация турниров (сетка, расписание, регламент) (занятие 2)	2			МАОУ «Школа №22»	Проект «Школьный турнир»
45	Организация турниров (сетка, расписание, регламент) (занятие 3)	2			МАОУ «Школа №22»	Проект «Школьный турнир»
46	Основы киберспортивного комментирования (занятие 1)	2			МАОУ «Школа №22»	Запись комментариев
47	Основы киберспортивного комментирования (занятие 2)	2			МАОУ «Школа №22»	Запись комментариев
48	Основы киберспортивного комментирования (занятие 3)	2			МАОУ «Школа №22»	Запись комментариев
49	Стриминг и создание контента (OBS, хайлайты) (занятие 1)	2			МАОУ «Школа №22»	Мини-проект «стрим игры»
50	Стриминг и создание контента (OBS, хайлайты) (занятие 2)	2			МАОУ «Школа №22»	Мини-проект «стрим игры»
51	Стриминг и создание контента (OBS, хайлайты) (занятие 3)	2			МАОУ «Школа №22»	Мини-проект «стрим игры»
52	Стриминг и создание контента (OBS, хайлайты) (занятие 4)	2			МАОУ «Школа №22»	Мини-проект «стрим игры»
53	Эргономика рабочего места, здоровье геймера (занятие 1)	2			МАОУ «Школа №22»	Тест, упражнения
54	Эргономика рабочего места, здоровье геймера (занятие 2)	2			МАОУ «Школа №22»	Тест, упражнения

55	Психология игрока: стресс, концентрация, работа в команде (занятие 1)	2			МАОУ «Школа №22»	Ролевая игра, беседа
56	Психология игрока: стресс, концентрация, работа в команде (занятие 2)	2			МАОУ «Школа №22»	Ролевая игра, беседа
57	Психология игрока: стресс, концентрация, работа в команде (занятие 3)	2			МАОУ «Школа №22»	Ролевая игра, беседа
58	Кибербезопасность: защита аккаунтов, цифровая грамотность (занятие 1)	2			МАОУ «Школа №22»	Тест, практикум
59	Кибербезопасность: защита аккаунтов, цифровая грамотность (занятие 2)	2			МАОУ «Школа №22»	Тест, практикум
60	Кибербезопасность: защита аккаунтов, цифровая грамотность (занятие 3)	2			МАОУ «Школа №22»	Тест, практикум
61	Подготовка школьного киберспортивного турнира (занятие 1)	2			МАОУ «Школа №22»	Подготовка проектов
62	Подготовка школьного киберспортивного турнира (занятие 2)	2			МАОУ «Школа №22»	Подготовка проектов
63	Подготовка школьного киберспортивного турнира (занятие 3)	2			МАОУ «Школа №22»	Подготовка проектов
64	Подготовка школьного киберспортивного турнира (занятие 4)	2			МАОУ «Школа №22»	Подготовка проектов
65	Подготовка школьного киберспортивного турнира (занятие 5)	2			МАОУ «Школа №22»	Подготовка проектов
66	Проведение школьного турнира (занятие 1)	2			МАОУ «Школа №22»	Турнир
67	Проведение школьного турнира (занятие 2)	2			МАОУ «Школа №22»	Турнир

68	Проведение школьного турнира (занятие 3)	2			МАОУ «Школа №22»	Турнир
69	Проведение школьного турнира (занятие 4)	2			МАОУ «Школа №22»	Турнир
70	Итоговый разбор, анализ достижений, защита проектов (занятие 1)	2			МАОУ «Школа №22»	Итоговая диагностика, защита проекта
71	Итоговый разбор, анализ достижений, защита проектов (занятие 2)	2			МАОУ «Школа №22»	Итоговая диагностика, защита проекта
72	Итоговый разбор, анализ достижений, защита проектов (занятие 3)	2			МАОУ «Школа №22»	Итоговая диагностика, защита проекта