

Муниципальное учреждение дополнительного образования  
«Дворец творчества детей и молодежи» г. Воркуты

**ПАСПОРТ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ (ИЛИ ПРЕДПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ)  
ПРОГРАММЫ  
«КИБЕРСПОРТ. УЧИСЬ ИГРАЯ!»**

<b>Направленность ОП</b>	Естественнонаучная
<b>Адресат ОП</b>	12-17 лет
<b>Уровень освоения ОП</b>	Базовый
<b>Срок реализации ОП</b>	2 года
<b>Дата рассмотрения и принятия программы, протокол</b>	Протокол № 4 от 25.05.2023 г., утверждено 25.05.2023, № 475
<b>Разработчики ОП Должность</b>	Панина Светлана Александровна – старший методист, Богданова Татьяна Леопольдовна – методист, Мельчаков Юрий Викторович – методист.
<b>Нормативное обеспечение образовательной программы ОУ</b>	<p>Программа разработана в соответствии с действующими <b>нормативными правовыми документами:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».</li><li>2. Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р (вместе с "Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года").</li><li>3. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».</li><li>4. «Санитарно-эпидемиологическим требованиям к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». Утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. № 28.</li><li>5. Приложением к письму Министерства образования, науки и молодежной политики Республики Коми от 19 сентября 2019г. № 07-13/631 «Рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые и модульные) в Республике Коми».</li><li>6. Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 №298 «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых».</li><li>7. Уставом МУДО «ДТДиМ» г. Воркуты.</li></ol>

<b>Актуальность ОП</b>	<b>Актуальность</b> обоснованна тем, что обучение компьютерному спорту по данной программе помогает детям, в том числе имеющим ОВЗ и инвалидность достигать спортивных результатов посредством участия в соревнованиях очного и дистанционного формата, преодолеть замкнутость, почувствовать себя полноценными членами социального общества, приобрести устойчивые навыки работы на компьютере, ориентирования в виртуальном мире.
<b>Отличительная особенность ОП</b>	<p>Данное направление программы интересно для подрастающего поколения нашего города, так как этот молодой и новый вид спорта ранее не развивался на территории нашего муниципалитета.</p> <p>Полученные знания позволяют учащимся достигать индивидуальных и командных результатов в киберспорте, а также попробовать себя в роли киберспортсмена, организатора, комментатора и судьи виртуального спортивного состязания.</p> <p>Дополнительное образование в РФ предусматривает как образовательный, так и воспитательный компонент, что закреплено в ФЗ-273 «Об образовании в Российской Федерации». В программе определена система организации воспитательной работы, направленной на формирование у учащихся патриотизма и гражданственности, уважения к закону и правопорядку, человеку труда, старшему поколению, семейным ценностям, бережному отношению к культурному и историческому наследию Отечества, к окружающей среде и собственному здоровью.</p> <p>Механизм реализации воспитательного компонента заложен в Программе воспитания (Приложение № 5), состоящей из семи актуальных модулей, разработанных на основе взаимодействия всех участников образовательного процесса, в соответствии с ежегодным Общероссийским примерным календарным планом воспитательной работы и рабочей Программой Воспитания МУДО «ДТДиМ» г. Воркуты.</p>
<b>Цель ОП</b>	Формирование базовых навыков игрового опыта и участия в киберспортивных турнирах
<b>Задачи ОП</b>	<p><b>Обучающие задачи 1 года обучения:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ познакомить с конфигурацией ПК и его комплектующими;</li> <li>• обучить правилам безопасного поведения при работе за компьютером и в сети Интернет;</li> <li>• дать представление о киберспорте и его дисциплинах;</li> <li>• познакомить с терминами и понятиями в области киберспорта;</li> <li>• обучить использованию программы Discord для обмена голосовым, видео и текстовым чатом;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• обучить ориентироваться и играть на платформах: Battle.net, Steam, FACEIT;</li> <li>• обучить тактике компьютерной игры используя различные игровые платформы;</li> <li>• обучить основам эффективной спортивной игры в дисциплинах CS2 и DOTA 2;</li> <li>• познакомить с правилами и особенностям проведения киберспортивных турниров и соревнований;</li> <li>• дать представление об игровой механике и ее компонентов;</li> <li>• обучить стратегии командной спортивной игры.</li> </ul> <p><b>Обучающие задачи 2 года обучения:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• обучить навыкам разработки сценариев соревновательного боя;</li> <li>• обучить самостоятельной разработке тактики и стратегии ведения соревновательного боя;</li> <li>• обучить навыкам представления команды на соревнованиях и турнирах: стиль, имидж и бренд команды;</li> <li>• обучить навыкам организации и ведения стриминга: настройка оборудования для трансляции, публичное общение и работа с аудиторией;</li> <li>• совершенствовать тактику компьютерной игры используя игровые платформы: Battle.net, Steam, FACEIT.</li> </ul> <p><b>Развивающие задачи:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ развивать скорость реакции и быстроту принятия решения киберспортсмена в игре (AIM, скорости стрельбы);</li> <li>• развивать информационную компетенцию: умение воспринимать новую информацию, анализировать и применять в деятельности;</li> <li>• развивать лидерские качества;</li> <li>• развивать психические процессы: память, внимание, восприятие;</li> <li>• развивать критическое мышление: умение планировать, анализировать свою деятельность, видеть причинно - следственные связи, делать выводы и прогнозировать результаты;</li> <li>• развивать компетенцию кооперации: умение взаимодействовать в команде, быстро ориентироваться в экстремальных ситуациях, стремиться добиваться положительного результата в деятельности;</li> <li>• развивать интерес к киберспорту.</li> </ul> <p><b>Воспитательные задачи:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• способствовать воспитанию уважительного отношения к членам команды в совместной деятельности;</li> <li>• воспитывать нравственно-волевые качества личности: терпение, выдержка, работоспособность,</li> </ul>
--	---

	<p>настойчивость, целеустремленность, дисциплинированность.</p>
<p><b>Планируемые результаты освоения учащимися программы</b></p>	<p><b>Предметные результаты 1 года обучения.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• владеют знаниями конфигурации ПК и его комплектующих;</li> <li>• соблюдают правила безопасного поведения при работе за компьютером и в сети Интернет;</li> <li>• владеют знаниями о киберспорте и его дисциплинах; <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ применяют в своей речи термины и понятия в области киберспорта;</li> </ul> </li> <li>• используют программу Discord для обмена голосовым, видео и текстовым чатом;</li> <li>• ориентируются на платформах;</li> <li>• демонстрируют тактику компьютерной игры на различных игровых платформах;</li> <li>• владеют основами эффективной спортивной игры в дисциплинах CS2 и DOTA2;</li> <li>• соблюдают правила при участии в киберспортивных турнирах и соревнованиях;</li> <li>• имеют представления об игровой механике и ее компонентах;</li> <li>• владеют стратегией командной спортивной игры.</li> </ul> <p><b>Предметные результаты 2 года обучения.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• демонстрируют навыки разработки сценариев соревновательного боя;</li> <li>• самостоятельно разрабатывают тактику и стратегию ведения соревновательного боя;</li> <li>• способны представлять команды на соревнованиях и турнирах;</li> <li>• демонстрируют навыки организации и ведения стриминга;</li> <li>• владеют тактикой компьютерной игры на платформах: Battle.net, Steam, FACEIT.</li> </ul> <p><b>Метапредметные результаты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• демонстрируют скорость реакции и быстроту принятия решения в играх;</li> <li>• способны воспринимать новую информацию, анализировать и применять в деятельности;</li> <li>• проявляют лидерские качества;</li> <li>• демонстрируют память, внимание, восприятие;</li> <li>• способны планировать, анализировать свою деятельность, видеть причинно - следственные связи, делать выводы и прогнозировать результаты;</li> <li>• взаимодействуют в команде, быстро ориентируются в экстремальных ситуациях, добиваются положительного результата в деятельности;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• проявляют интерес к киберспорту.</li> </ul> <p><b>Воспитательные задачи:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• демонстрируют уважительное отношение к членам команды;</li> <li>• проявляют терпение, выдержку, работоспособность, настойчивость, целеустремленность, дисциплинированность.</li> <li>• продуктивно взаимодействуют с членами своей группы, решающей общую задачу (работают в «цепочке», где от каждого звена зависит конечный результат труда).</li> </ul>
<b>Режим занятий</b>	3 раза по 45 минут 2 раза в неделю. Всего 216 часов в год (72 занятия).
<b>Формы контроля/аттестации</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• индивидуальная устная/письменная проверка;</li> <li>• фронтальный опрос, беседа;</li> <li>• контрольные упражнения и тестовые задания;</li> <li>• выполнение творческой работы.</li> </ul> <p>Оценка знаний и контроль учебной деятельности проводится систематически.</p>