

Управление образования Администрации города Новочеркаска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр воспитания и досуга «Эстетика»

ПРИНЯТО / СОГЛАСОВАНО

на заседании педагогического совета
Протокол от «28» марта 2023 г.
№ 3



УТВЕРЖДАЮ
Директор МАУ ДО «ЦВД Эстетика»
И.В. Цивилёва

Приказ от «28» марта 2023 г.
№112/1-о/д

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«КИБЕР КЛУБ»**

Уровень программы: базовый, продвинутый

Вид программы: модифицированная

Уровень программы: разноуровневая

Возраст детей: от 13 до 17 лет

Срок реализации: 2 года - 144 часа:

1-й год – 72 час.

2-й год – 72 час.

Разработчик: педагог дополнительного
образования Городничев Денис Викторович

Новочеркасск
2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

ОГЛАВЛЕНИЕ.....	2
I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
II. УЧЕБНЫЙ ПЛАН. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	6
2.1 Учебный план	6
2.2 Календарный учебный график.....	8
III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	9
3.1 Условия реализации программы.....	9
3.2 Формы контроля и аттестации.....	10
3.3 Планируемые результаты	10
IV. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.....	12
V. ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ	13
VI. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	14
VII. ПРИЛОЖЕНИЯ	17
Приложение 1	17
Приложение 2	23

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность программы для нашего города заключается в том, что данное направление спорта до настоящего времени не развивалось в объединениях МАУ ДО "ЦВД "Эстетика", но судя по чемпионатам по киберспорту, проводимых в 2022 году, данное направление интересно и актуально для обучающихся. Также актуальность для общества подчеркивается его абсолютной демократичностью к физическим данным участников соревнований – обучающиеся 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.

Отличительные особенности программы заключается в том, что программа дополнена такой формой организации занятий как сеанс одновременной игры, что позволит познакомить школьников 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 учащимся в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а также выявить недостатки в подготовке. **Новизна** программы в рамках сетевого взаимодействия предусмотрено участие обучающихся в турнирах и онлайн-турнирах в соответствии с планом непосредственно российского движения школьников в сотрудничестве с Mail.ru Group, патриотическим движением «Юнармия» и университетом «Синергия».

Также 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 учащиеся будут участвовать не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет учащимся опыт, который позволит им не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

Цель программы состоит в создании сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои коммуникативные навыки через приобщение к компьютерному спорту (киберспорту).

Задачи:

обучающие:

- обеспечить освоение базовых понятий киберспорта и теории спортивных компьютерных игр;
- научить самостоятельному применению теории и практики;
- формировать умения обработки, систематизации, анализа, представления информации и принятия решений в компьютерной среде;
- формировать опыт подготовки и участия в киберспортивных соревнованиях.

развивающие:

- обеспечить освоение приёмов командного взаимодействия в процессе компьютерных игр и соревнований;
- развитие интереса к изучению особенностей дисциплин киберспорта;
- развитие логического мышления, креативности и реакции в дисциплинах киберспорта.

воспитательные:

- формировать умения организовать свой досуг средствами компьютерных и интернет технологий;
- формировать умения контролирования стрессовых ситуаций, поддержания физической формы в условиях ограниченной активности;
- воспитывать усидчивость, аккуратность, терпение, умение планировать свое время;
- формировать спортивную культуру обучающихся в соревнованиях по компьютерному спорту.

Характеристика программы

Направленность - техническая

Тип - общеобразовательная общеразвивающая.

Вид- модифицированная.

Уровень освоения — базовый 1-ый год, продвинутый - 2-й год обучения.

Объем программы и срок освоения программы

Программа включает в себя 2 года обучения, что составляет 144 часа.

Режим занятий

1 раз в неделю по 2 академических часа с перерывами по 10 минут (академический час – 45 минут);

- 2 часа в неделю;
- 72 часа в год;
- учебный год – 36 недель.

Тип занятий - программа предусматривает теоретические и практические занятия. Большая часть учебного материала осваивается в практической деятельности. Итогом работы по отдельной теме является участие в текущем или итоговом конкурсном мероприятии. В занятия встраиваются элементы

групповой работы, работы по анализу и применению лучших практик киберспортсменов, которые позволяют решить не только задачу обучения, но и сформировать у обучающихся ключевые жизненные компетенции. Основные формы получения «обратной связи»: мониторинг, внутренние и внешние соревнования и турниры, в том числе и дистанционные, научно-практические конференции.

Форма обучения — очная и использование дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.

Адресат программы дети от 13 до 18 лет.

Наполняемость группы не более 12 человек.

II. УЧЕБНЫЙ ПЛАН. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

2.1 Учебный план

Таблица 1

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля, аттестации
		Теория	Практика	Всего	
Базовый уровень - 1-й год обучения					
1	Введение			6	тестирование
	CS:GO				
2	Проведение отборочных игр среди обучающихся	-		10	Протокол проведённых игр
3	Техническая подготовка.			8	тестирование
4	Изучение карт.			12	Опрос.
5	Тактическая подготовка.			12	Результат игры
6	Отработка навыков, сыгранность команды.			12	Протокол проведённых игр
7	Итоговый контроль (Участие в соревнованиях)			12	участие в чемпионатах, соревнованиях.
Итого				72	
Продвинутый уровень — 2-ой год обучения					
1	Введение			6	тестирование
	DOTA2				
2	Проведение отборочных игр среди обучающихся			10	Протокол проведённых игр
3	Техническая подготовка.			12	тестирование
4	Изучение героев и умений.			12	Опрос.
5	Тактическая подготовка.			10	Результат игры
6	Отработка навыков, сыгранность команды.			10	Протокол проведённых игр
7	Итоговый контроль (Участие в соревнованиях)			12	участие в чемпионатах, соревнованиях.
Итого:				72	

Содержание учебного плана

1 год обучения

Введение. (6 часов)

Теория: Знакомство с программой курса, его содержанием, формами работы, практическими работами. Техника безопасности при работе с компьютером. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете

Практика: Игры на знакомство. Тестирование. CS:GO

Проведение отборочных игр среди обучающихся. (10 часов)

Теория: Знакомство с играми и правилами в игре

Практика: Проведение отборочных игр среди обучающихся.

Техническая подготовка. (8 часов)

Теория: Гаджеты. История создания и системные требования. Прицел в CS GO. Таблица званий. Аббревиатуры. Экономика

Практика: Тестирование

Изучение карт. (12 часов)

Теория: Изучение карт de_inferno, de_mirage, de_train, de_nuke, de_overpass, de_cobblestone, de_cache

Практика: Работа за компьютером, игровая практика

Тактическая подготовка. (12 часов)

Теория: Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, подсадка. Прострелы

Практика: Одиночная игра с использованием изученных методик.

Отработка навыков (12 часов)

Теория: Отработка навыков, сыгранность команды.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика

Итоговый контроль (Участие в соревнованиях) (12 часов)

Теория: Жеребьевка на команды, выбор карт и тактики соревнования

Практика: Участие в соревнованиях.

2 год обучения

Введение. (6 часов)

Теория: Знакомство с программой курса, его содержанием, формами работы, практическими работами. Техника безопасности при работе с компьютером. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете

Практика: Игры на знакомство. Тестирование.

DOTA2

Проведение отборочных игр среди обучающихся. (10 часов)

Теория: Знакомство с играми и правилами в игре

Практика: Проведение отборочных игр среди обучающихся.

Техническая подготовка. (12 часов)

Теория: Гаджеты. История создания и системные требования. Прицел в DOTA2. Таблица званий. Аббревиатуры. Экономика

Практика: Тестирование.

Изучение героев и умений. (12 часов).

Теория: Изучение героев и умений.

Практика: Тестирование

Тактическая подготовка. (10 часов)

Теория: Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, подсадка. Прострелы

Практика: Одиночная игра с использованием изученных методик.

Отработка навыков (10 часов)

Теория: Отработка навыков, сыгранность команды.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика

Итоговый контроль (Участие в соревнованиях) (12 часов)

Теория: Жеребьевка на команды, выбор карт и тактики соревнования

Практика: Участие в соревнованиях.

2.2 Календарный учебный график

Календарные учебные графики по группам (приложение 1, таблицы 2, 3)

III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

3.1 Условия реализации программы

Материально-техническое оснащение

Необходимый перечень материально-технического обеспечения включает в себя:

- компьютеры;
- принтер;
- компакт диски с необходимым программным обеспечением:
- локальная сеть;
- доступ в Интернет.
- интерактивная доска:
- мультимедиа проектор.
- магнитно-маркерная доска
- микрофон Ritmix RDM-160.
- наушники Sony MDR-ZX110;
- клавиатура игровая, манипулятор («мышь») игровая,
- гарнитура (наушники с микрофоном).

Кадровое обеспечение

Профессиональный стандарт "Педагог дополнительного образования детей и взрослых", утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н, выдвигает следующие требования к педагогам дополнительного образования, реализующим дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы:

Требования к образованию и обучению: Высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп специальностей и направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования "Образование и педагогические науки" или Высшее образование либо среднее профессиональное образование в рамках иных укрупненных групп специальностей и направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования при условии его соответствия дополнительным общеразвивающим программам, дополнительным предпрофессиональным программам, реализуемым организацией, осуществляющей образовательную деятельность, и получение при необходимости после трудоустройства дополнительного профессионального образования педагогической направленности или Успешное прохождение обучающимися промежуточной аттестации не менее чем за два года обучения по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных общеобразовательных программ.

Требования к опыту практической работы - отсутствуют.

Особые условия допуска к работе: Отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью, установленных законодательством Российской Федерации. Прохождение обязательных предварительных и периодических медицинских осмотров.

Другие характеристики: При привлечении к работе с несовершеннолетними в качестве руководителей экскурсий с обучающимися – прохождение инструктажа по обеспечению безопасности жизнедеятельности.

3.2 Формы контроля и аттестации

Решение поставленных в программе задач осуществляется посредством использования различных методов, форм организации обучения и определенных методов и форм проведения контроля уровня обученности.

Способы определения результативности программы:

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ результатов;
- тестирование, анкетирование;
- опрос;
- участие в чемпионатах, соревнованиях;
- активность учащихся на занятиях и т. д.

Формы подведения итогов реализации программы:

- участие в городских, областных, Всероссийских чемпионатах, соревнованиях.

3.3 Планируемые результаты

Предметные

- **знать:**
 - о совместимости комплектующих компьютера, как согласовываются параметры одних устройств с другими;
 - основные классы компьютерных игр;
 - основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
 - основные правила и особенности проведения киберспортивных игр.
- **уметь:**
 - настраивать аппаратуру компьютера под игры;
 - выполнять настройку и калибровку игровых аксессуаров;
 - создавать аккаунт;
 - устанавливать, и настраивать программы для голосового общения.

Личностные

- учащийся знает и соблюдает технику безопасности при работе с электронными устройствами;
- умеет самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности;;
- умеет продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
- будут сформированы лидерские качества;
- формирование таких качеств, как: рефлексия, самоанализ и самоконтроль;
- способность ко взаимодействию со сверстниками, взрослыми, к безопасной жизнедеятельности.

Метапредметные

- умеет самостоятельно планировать пути достижения целей, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией и оценивать правильность выполнения поставленной задачи.
- способность творческого решения образовательных задач на основе заданных алгоритмов;
- способность сравнения, сопоставления, классификации, умение выделять главное и второстепенное, обосновывая свой выбор.

IV. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Кибер клуб» включает в себя обеспечение образовательного процесса согласно учебно-тематическому плану различными методическими материалами:

- инструкции;
- проверочные тесты;
- карточки-задания;
- видеоматериал.

Практические занятия состоят из:

- настройки программного и аппаратного обеспечения на своем игровом месте;
- совместной разработки регламента проведения внутригруппового чемпионата и участия в этом чемпионате;
- просмотра матчей профессиональных команд, с последующим обсуждением использованной стратегии и возможностями ее адаптации для себя;
- практики в киберспортивных дисциплинах, с предварительным обсуждением стратегии и последующим обсуждением удачных и провальных моментов, путей их исправления (возможно корректировкой стратегии или даже отказом от нее).

Учебно-методическое обеспечение программы

- Приказ Минспорта России №470 от 29.04.2016 о внесении компьютерного спорта в ВРВС;
- Правила вида спорта «Компьютерный спорт» Утверждены приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22 января 2020 г. № 22;
- «Киберспорт / Роланд Ли»: Эксмо; Москва; 2018, ISBN 978-5-04-097471
- Федерация компьютерного спорта России [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://resf.ru>;
- История развития киберспорта в России и мире [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://киберспорт.рф>;
- Обзор киберспортивных дисциплин: <https://www.cybersport.ru/>

V. ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ

Форма контроля освоения материала с целью оценки становления личностных характеристик – наблюдение. По его результатам педагог заполняет таблицу с этими характеристиками с точки зрения их проявления для каждого учащегося (приложение 2, таблица 4).

VI. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Настоящая дополнительная общеобразовательная программа разработана в соответствии с нормативно-правовой базой:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 (с изменениями, внесенными Федеральным законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся», ст.2 п.9; с изменениями, вст.в силу 25.07.2022);

2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р);

4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

5. Постановление главного санитарного врача Российской Федерации 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»;

6. Постановление главного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №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 (рзд. VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания, обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи)»;

7. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утв. на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07.12.2018, протокол №3);

8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

10. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;

12. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ».

13. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 № 196»;

14. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;

15. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

16. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 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».

2. Литература для подготовки занятий.

1. Гельфан Е.М. От игры к самовоспитанию. – М.: Издательство «Просвещение», 1964. – 84 с.

2. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013.– С. 90-96.

3. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – С. 81-91.

4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)

5. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7.– СПб.: Наука и Техника, 2013. – 192 с.

3. Литература для детей и родителей.

1. Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, 7 мая 2013 года, <http://ru.dota2.com/2013/05/представляем-интерактивный-компедиу/>, (дата обращения 18.06.2018).

2. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, 12 декабря 2013 года, <http://www.team-empire.org/news/1594/>, (дата обращения 18.06.2018).

3. Андрей «FUki» Кирюкин «USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro» [Электронный ресурс]// сайт Virtus.pro, 15 октября 2015 года, <http://virtus.pro/news/> (дата обращения 18.06.2018).

4. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 18.06.2018)

5. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)

6. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina (дата обращения 18.06.2018)

7. 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)

VII. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Таблица 2

Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «КиберКлуб» первый год обучения

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Время проведения занятия	Форма занятия	Место проведения занятия	Форма контроля
		Комплектование	6				
1		Вводное занятие. Знакомство	2		Лекция - беседа	Александровская 91 каб. №11	
2		Техника безопасности при работе с компьютером. Безопасные методы и приемы работы за ПК.	2		Лекция - беседа	Александровская 91 каб. №11	Отборочные игры
3		Безопасность в Интернете	2		Лекция	Дистанционно	Отборочные игры
		CS:GO	64				
4		Знакомство с играми и правилами в игре. Проведение отборочных игр среди обучающихся	2		Комбинированное занятие	Александровская 91 каб. №11	Отборочные игры
5		Проведение отборочных игр среди обучающихся	2		Комбинированное занятие	Дистанционно	Отборочные игры
6		Проведение отборочных игр среди обучающихся	2		Комбинированное занятие	Дистанционно	Отборочные игры
7		Проведение отборочных игр среди обучающихся	2		Комбинированное занятие	Дистанционно	Отборочные игры
8		Проведение отборочных игр среди обучающихся	2		Комбинированное занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
9		Техническая подготовка. Гаджеты. История создания и системные требования	2	-	Комбинированное занятие	Александровская 91 каб. №11	Педагогическое наблюдение.
10		Техническая подготовка. Прицел в	2		Комбинированное	Дистанционно	Педагогическое

		CS GO. Таблица званий.			нное занятие		наблюдение.
11		Техническая подготовка. Аббревиатуры. Экономика.	2		Комбинированное занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
12		Техническая подготовка. Тестирование.	2		Комбинированное занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
13		Техническая подготовка. Тестирование.	2		Комбинированное занятие	Александровская 91 каб. №11	Педагогическое наблюдение.
14		Изучение карт de_inferno. Работа за компьютером, игровая практика	2		Комбинированное занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
15		Изучение карт de_mirage, de_train. Работа за компьютером, игровая практика	2		Комбинированное занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
16		Изучение карт de_nuke, de_overpass,. Работа за компьютером, игровая практика	2		Комбинированное занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
17		Изучение карт de_cobblestone, de_cache. Работа за компьютером, игровая практика	2		Комбинированное занятие	Александровская 91 каб. №11	Педагогическое наблюдение.
18		Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, посадка. Прострелы. Одиночная игра с использованием изученных методик	2		Комбинированное занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
19		Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, посадка. Прострелы. Одиночная игра с использованием изученных методик	2		Комбинированное занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
20		Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, посадка. Прострелы. Одиночная игра с использованием изученных методик	2		Комбинированное занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
21		Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, посадка. Прострелы. Одиночная игра с использованием изученных методик	2		Практическое занятие	Александровская 91 каб. №11	Педагогическое наблюдение.

22		Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, подсадка. Прострелы. Одиночная игра с использованием изученных методик	2		Практическое занятие	Александровская 91 каб. №11	Педагогическое наблюдение.
23		Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, подсадка. Прострелы. Одиночная игра с использованием изученных методик	2		Практическое занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
24		Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, подсадка. Прострелы. Одиночная игра с использованием изученных методик	2		Практическое занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
25		Отработка навыков, сыгранность команды. Работа за компьютером, игровая практика	2		Практическое занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
26		Отработка навыков, сыгранность команды. Работа за компьютером, игровая практика	2		Практическое занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
27		Отработка навыков, сыгранность команды. Работа за компьютером, игровая практика	2		Практическое занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
28		Отработка навыков, сыгранность команды. Работа за компьютером, игровая практика	2		Комбинированное занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
29		Отработка навыков, сыгранность команды. Работа за компьютером, игровая практика	2		Комбинированное занятие	Александровская 91 каб. №11	Педагогическое наблюдение.
30		Отработка навыков, сыгранность команды. Работа за компьютером, игровая практика	2		Практическое занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
31		Участие в соревнованиях. Жеребьевка на команды, выбор карт и тактики соревнования	2		Практическое занятие	Александровская 91 каб. №11	Педагогическое наблюдение.
32		Участие в соревнованиях	2		Комбинированное занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.

33		Участие в соревнованиях	2		Практическое занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
34		Участие в соревнованиях	2		Практическое занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
35		Участие в соревнованиях	2		Комбинированное занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
		Итоговое занятие	2				
36		Подведение итогов.	2		Беседа	Александровская 91 каб. №11	Тестирование. Под. итогов.
ИТОГО			72				

Таблица 3

Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «КиберКлуб» второй год обучения

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Время проведения занятия	Форма занятия	Место проведения занятия	Форма контроля
		Dota 2	70				
1		Проведение отборочных игр среди обучающихся	2		Комбинированное занятие	Александровская 91 каб. №11	Педагогическое наблюдение.
2		Проведение отборочных игр среди обучающихся	2		Комбинированное занятие	Дистанционно	Отборочные игры
3		Проведение отборочных игр среди обучающихся	2		Комбинированное занятие	Дистанционно	Отборочные игры
4		Проведение отборочных игр среди обучающихся	2		Комбинированное занятие	Дистанционно	Отборочные игры
5		Проведение отборочных игр среди обучающихся	2		Практическое занятие	Дистанционно	Отборочные игры
6		Техническая подготовка. Гаджеты. История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика	2		Комбинированное занятие	Александровская 91 каб. №11	Педагогическое наблюдение.
7		Техническая подготовка. Гаджеты. История создания и системные	2		Практическое занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.

		требования. Аббревиатуры. Экономика					
8		Техническая подготовка. Гаджеты. История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика	2		Комбинирова нное занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
9		Техническая подготовка. Гаджеты. История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика	2	-	Практическое занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
10		Техническая подготовка. Гаджеты. История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика	2		Комбинирова нное занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
11		Изучение героев и умений	2		Практическое занятие	Александровская 91 каб. №11	Педагогическое наблюдение.
12		Изучение героев и умений.	2		Практическое занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
13		Изучение героев и умений.	2		Практическое занятие	Александровская 91 каб. №11	Педагогическое наблюдение.
14		Изучение героев и умений.	2		Комбинирова нное занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
15		Изучение героев и умений.	2		Практическое занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
16		Изучение героев и умений.	2		Комбинирова нное занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
17		Тактическая подготовка.	2		Практическое занятие	Александровская 91 каб. №11	Педагогическое наблюдение.
18		Тактическая подготовка.	2		Комбинирова нное занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
19		Тактическая подготовка.	2		Практическое занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
20		Тактическая подготовка.	2		Комбинирова нное занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.

21		Тактическая подготовка.	2		Практическое занятие	Александровская 91 каб. №11	Педагогическое наблюдение.
22		Тактическая подготовка.	2		Комбинированное занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
23		Отработка навыков, сыгранность команды.	2		Практическое занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
24		Отработка навыков, сыгранность команды.	2		Практическое занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
25		Отработка навыков, сыгранность команды.	2		Комбинированное занятие	Александровская 91 каб. №11	Педагогическое наблюдение.
26		Отработка навыков, сыгранность команды.	2		Практическое занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
27		Отработка навыков, сыгранность команды.	2		Комбинированное занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
28		Отработка навыков, сыгранность команды.	2		Практическое занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
29		Участие в соревнованиях	2		Практическое занятие	Александровская 91 каб. №11	Педагогическое наблюдение.
30		Участие в соревнованиях	2		Практическое занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
31		Участие в соревнованиях	2		Практическое занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
32		Участие в соревнованиях	2		Практическое занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
33		Участие в соревнованиях	2		Практическое занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
34		Участие в соревнованиях	2		Практическое занятие	Дистанционно	Педагогическое наблюдение.
35		Участие в соревнованиях	2		Практическое занятие	Александровская 91 каб. №11	Педагогическое наблюдение.
		Итоговое занятие	2				
36		Тестирование. Подведение итогов.	2		Беседа	Александровская 91 каб. №11	Тестирование. Подвед. итогов.
ИТОГО			72				

**Форма контроля освоения материала с целью оценки становления
личностных характеристик – наблюдение**

Качества/уровень	стартовый уровень (проявля ются иногда)	базовый уровень (понимают, как надо себя вести, какие действия необходимо производить, но не всегда следуют им)	продвинуты й уровень (не только проявляют, но и стремятся научить действовать правильно других)
Принятие и соблюдение правил, принятых в области компьютерного спорта			
Самостоятельность и ответственность за свои поступки, в том числе и в компьютерной игре			
Сформированность навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных ситуациях, умение не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций			
Умение получать и обрабатывать новую информацию, организации собственной деятельности			
Доброжелательность, умение слушать и слышать собеседника, обосновывать свою позицию, высказывать свое мнение			
Соблюдение правил здорового и безопасного для себя и окружающих образа жизни			