ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
УСИЛЕННОЙ КВАЛИФИЦИРОВАННОЙ
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 0f b1 19 54 56 1a d7 c2 35 85 55 95 69 0b 1f 03
Владелец: Желонкин Сергей Витальевич
Действителен: с 12.01.2023 до 06.04.2024

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
ЗАТО Г. СЕВЕРОМОРСК
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЗАТО Г. СЕВЕРОМОРСК
«УЧЕБНЫЙ ЦЕНТР»**

СОГЛАСОВАНО
Протокол педсовета
МБУДО УЦ № 4
«29» 03 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Введено в действие
приказом МБУДО УЦ
№ 100 «29» 03 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности

«КИБЕР-КЛАСС»

Возраст: 11-17 лет
Срок реализации - 2 года

Составитель: Ягольник Галина Сергеевна,
педагог дополнительного образования

г. Североморск
2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

		Стр.
1.	Пояснительная записка ……	3
2.	Условия реализации программы ……	7
3.	Виды контроля ……	8
4.	Диагностический инструментарий ……	9
5.	Предполагаемые результаты обучения ……	12
6.	Рабочий учебный план ……	13
7.	Содержание изучаемого курса 1-ый год обучения……	14
8.	Содержание изучаемого курса 2-ой год обучения ……	17
9.	Список литературы ……	19

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Проблема информатизации и непосредственно связанной с ней компьютеризации всех сфер человеческой деятельности является одной из глобальных проблем современного мира. Причина тому - неслыханное для предшествующих эпох повышение роли информации, превращение ее в одну из важнейших движущих сил всей производственной и общественной жизни.

Программа составлена в соответствии с нормативными документами в области образования в Российской Федерации:

- федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242 «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996- р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- распоряжением Правительства Российской Федерации «Концепция развития дополнительного образования до 2030 года» от 31.03. 2022 г. № 678р;
- приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного 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";
- Постановление Главного государственного 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".

В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимает киберспортивные соревнования.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Кибер-класс» направлена на создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои навыки:

профессионализм, стремление к победе, волю к саморазвитию, желание анализировать, выявлять свои ошибки и исправлять их.

Направленность программы: техническая.

Дополнительная образовательная программа ориентирована на общекультурный уровень развития ребенка с элементами профессиональной ориентации.

Актуальность программы компьютеры, интернет, телекоммуникационные сети оказывают огромное влияние на детей и молодежь, образуя вокруг современного ребенка особый информационный мир, влияя на его сознание и развитие, поэтому изучение и использование компьютерной техники – важнейший компонент подготовки обучающихся к дальнейшей трудовой деятельности.

На занятиях по техническому творчеству обучающиеся соприкасаются со смежными образовательными областями. За счет использования запаса технических понятий и специальных терминов расширяются коммуникативные функции языка, углубляются возможности лингвистического развития обучающегося.

Новизна

Программа знакомит обучающихся с основами современных информационных технологий, тенденциями их развития, обучает принципам построения информационных моделей, проведению анализа полученных результатов, применению современных информационных технологий в профессиональной деятельности.

Особенности программы:

- ясность, простота, оптимальная краткость изложения;
- трансформация каждой темы через личный опыт педагога, пример профессиональной деятельности для каждой темы и для каждого занятия, учет требований жизни, интересы разных групп обучающихся;
- организация межпредметных связей и предшествующей подготовки обучающихся, выделение общеучебных умений подлежащих формированию индивидуально для каждого обучающегося и группы в целом;
- неразрывная связь теории с практикой.

Программа носит практико-ориентированный характер.

Так как уже сейчас компьютерная грамотность является важным показателем культуры, а в будущем окажется необходимой каждому человеку, на каком бы участке он ни работал. Следовательно, компьютерное дело, обучение пользованию компьютером в ближайшее время должно стать всеобщим.

Педагогическая целесообразность заключается не только в развитии технических способностей и возможностей средствами конструктивно-технологического подхода, гармонизации отношений ребенка и окружающего мира, но и в развитии созидательных способностей, устойчивого противостояния любым негативным социальным и социотехническим

проявлениям. Выявление интеллектуальных, творческих и физических способностей обучающихся, формирование у них интереса к киберспорту.

Цель программы: овладеть системой базовых знаний теоретических основ современных информационных технологий, дать первоначальные навыки, умения и знания по Кибер-спорту, развитие интереса обучающихся к технике и техническому творчеству.

Задачи:

Обучающие:

- обучать созданию, редактированию, оформлению, сохранению, передачи информационных объектов различного типа с помощью современных программных средств;
- расширение представления школьников о возможностях компьютера, областях его применения;
- формирование системы базовых знаний и навыков при работе на ПК;
- расширение базы для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью секретаря, оператора ЭВМ, художника, дизайнера, бухгалтера и пр.;
- сформировать представление об основных законах киберспорта.

Воспитательные:

- воспитывать дисциплину проектной деятельности, в том числе умения планировать свою деятельность, работать в коллективе;
- формирование творческого подхода к поставленной задаче;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения в будущем;
- чувства ответственности за использование результатов своего труда другими людьми; установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, недопустимости действий, нарушающих права и законные потребности граждан.

Развивающие:

- развивать логическое мышление,
- развивать творческий и познавательный потенциала пользователя,
- развивать коммуникативные способности.
- развивать интеллектуальные способности и познавательные интересы школьников;
- развивать трудовую активность;
- формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности;
- развивать и совершенствовать навыки самообразования при выполнении творческих работ.

Полученные знания и умения закрепляются во время выполнения проектов, контрольных и практических работ, тестов и т.д.

Полученные знания и умения закрепляются во время выполнения проектов, контрольных и практических работ, тестов и т.д.

Формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа. Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения.

Степень реализации программы зависит от технической оснащенности компьютерного класса, наличия программного обеспечения и уровня материальной поддержки учебного процесса.

Для проведения практических занятий в компьютерном кабинете необходим следующий состав аппаратного и программного обеспечения:

Аппаратное обеспечение:

1. Персональный компьютер.
2. Процессор Core i5 и выше.
3. Оперативная память не менее 8 Гб и интегрированная видеокарта или 4 Гб и отдельная видеокарта на 4 Гб.
4. Дисплей с диагональю 17 дюймов

Программное обеспечение:

1. Операционная система: Windows 10.
2. Пакет программ Microsoft Office 2010 или выше.
3. Программа Adobe Photoshop CS6.
4. Программа Autodesk Fusion 360.
5. Adobe Acrobat Reader (программа просмотра документов);
6. Программа-архиватор.
7. Антивирусная программа.
8. Программа для просмотра изображений.

Для практического освоения правил работы в сети класс должен быть подключен к сети интернет.

Для достижения цели программы используются следующие методы обучения: репродуктивный, проблемный, частично-поисковый, практико-ориентированный, метод проектов.

Условия реализации программы

Программа предназначена для обучающихся 11-17 лет. Срок реализации – 2 года, 156 часов. Занятия по программе проводятся: 1 раз в неделю на 2 часа.

Программа реализуется в течение всего календарного года и не требует наличия у детей навыков работы с персональным компьютером.

К концу обучения каждый обучающийся должен уметь самостоятельно выполнять все работы, предусмотренные программой.

В конце обучения проводится итоговое занятие. Форму итогового занятия выбирает педагог. При успешном завершении обучения

обучающимся выдается свидетельство об окончании обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, форма которого определяется самим образовательным учреждением.

Уровень обученности выявляется по трем параметрам и определяется как минимальный, общий, продвинутый.

Теоретические знания.

Критериями оценки являются: степень усвоения теоретического материала, глубина, широта и системность теоретических знаний, грамотное использование компьютерных терминов.

Знание технологии. Критериями оценки являются: степень усвоения материала, глубина, широта и системность знания технологии.

Уровень овладения практическими умениями и навыками

Критериями являются: разнообразие умений и навыков, грамотность (соответствие существующим нормативам и правилам, технологиям) практических действий, свобода владения специальным компьютерным оборудованием и программным обеспечением, качество творческих проектов учащихся: грамотность исполнения, использование творческих элементов.

Виды контроля.

Текущий контроль уровня усвоения материала должен осуществляться по результатам выполнения учащимися практических заданий.

Тематический контроль проводится после изучения разделов в форме контрольной письменной работы.

После окончания обучения проводится итоговое занятие.

Контроль теоретических знаний в течение всего учебного года, а также итоговый в конце обучения на курсе, проводится в форме компьютерного тестирования с реализацией вопросов нескольких типов: выбор единственного верного ответа, выбор нескольких вариантов правильных ответов, установление соответствия вариантов, набор правильного ответа вручную. При этом в компьютерной программе ведется журнал полученных результатов в % содержании за каждый тест.

ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ

Основным методом контроля степени освоения учебного материала является диагностическое обследование уровня коммуникативных навыков и степени освоения программы, по результатам обучающимся присваивается высокий, средний или низкий уровень. Обследование проводится в 3 этапа:

1. В начале обучения.
2. В конце 1-го полугодия.
3. В конце обучения.

Итоговый уровень за год представляет среднее значение всех 3 этапов, кроме этого проводится текущая оценка усвоения курса по совокупности отчетов по практическим работам после изучения каждой темы курса по системе «высокий, средний, низкий».

По окончании всего курса обучения проводится итоговое занятие.

Для определения уровня усвоения программы используется диагностика, состоящая из трех этапов.

Первичная диагностика проводится в сентябре. Здесь определяется, какие знания, умения и навыки есть у ребенка, насколько развита культура труда, опыт сотрудничества, а также планируется индивидуальная работа по развитию способностей детей. Методом наблюдения оцениваются трудовые навыки, навыки общения и культура общения.

Промежуточная диагностика проводится в декабре. Её цель – определить степень усвоения образовательной программы, скорректировать степень её сложности с учетом индивидуальных особенностей детей. оценивается динамика умения организовывать свой труд, конструктивно общаться с другими воспитанниками. Методом наблюдения оцениваются навыки общения и культура общения. Трудовые навыки, знания и умения оцениваются на основании проверочных, тестовых и практических работ. Если работа выполнена от 0% до 40% - низкий уровень, от 41% до 75% - средний, от 76% до 100% - высокий.

Итоговая диагностика проводится в мае: определяется уровень усвоения программы, результативность образовательного процесса, выделяются наиболее способные дети, планируется индивидуальная работа с ними. Методом наблюдения оцениваются навыки общения и культура общения. Трудовые навыки, знания и умения оцениваются на основании проверочных, тестовых и практических работ. Если работа выполнена от 0% до 40% - низкий уровень, от 41% до 75% - средний, от 76% до 100% - высокий.

По результатам диагностики определяются следующие уровни:

В – высокий: обучающихся самостоятельно выполняет работу, полностью владеет полученными знаниями, умениями, навыками. Трудовые навыки находятся на высоком уровне (самостоятельно планирует результат своей работы, способы его достижения). Коммуникативные навыки высоко развиты (охотно вступает в общение, вежливо общается со взрослыми, умеет слушать и договариваться с другими детьми, имеет опыт сотрудничества и сотворчества).

С – средний: обучающийся выполняет работу с помощью педагога, частично владеет полученными знаниями, умениями и навыками. Коммуникативные навыки развиты частично. Трудовые навыки находятся на среднем уровне (планирует работу и способ её выполнения при помощи педагога).

Н – низкий: не владеет приемами работы, знаниями, умениями, навыками. Трудовые навыки находятся на низком уровне (постоянно нуждается в помощи и консультациях педагога).

Сводная таблица уровня усвоения программы (группа _____)

№	Фамилия, имя ребенка	Первичная диагностика (сентябрь)	Промежуточная диагностика (январь)	Итоговая диагностика (май)

<u>Обработка результатов диагностики:</u>

1. Подсчитывается количество положительных показателей в каждом столбике (высокий и средний уровень).
2. Полученные показатели складываются.
3. Сумма делится на идеальный результат (количество граф, умноженное на количество обучающихся).
4. Полученное число умножается на 100.

Используя полученные данные, можно судить о динамике усвоения программы.

Сводная таблица показателей диагностики «Усвоение программы»

Группа	Сентябрь	Январь	Май

Уровень трудовых навыков, навыков общения и культуры поведения (группа _____, _____ год обучения)

Фамилия, имя ребенка	Трудовые навыки			Навыки общения			Культура поведения		
	сентябрь	январь	май	сентябрь	январь	май	сентябрь	январь	май

<u>Карта самооценки и оценки педагогом компетентности ребенка.</u>

Обучающемуся предлагают оценить по пятибалльной шкале полученные в процессе обучения знания и умения. Выдается бланк карты со следующими опросами:

1. Освоил теоритический материал по разделам и темам программы (могу ответить на вопросы педагога).
2. Знаю специальные термины, используемые на занятиях.
3. Научился использовать полученные на занятиях знания в практической деятельности.
4. Уметь выполнить практические задания (упражнения, задачи, опыты), которые дает педагог.
5. Научился самостоятельно выполнять творческие задания.
6. Умею воплощать свои творческие замыслы.
7. Могу научить других тому, чему научился сам на занятиях.
8. Научился сотрудничать с ребятами в решении поставленных задач.
9. Научился получать информацию из различных источников.
10. Мои достижения в результате занятий.

Структура вопросов:

Пункты 1, 2, 9 – опыт освоения теоритической информации.

Пункты 3, 4 – опыт практической деятельности.

Пункты 5, 6 – опыт творчества.

Пункты 7, 8 – опыт коммуникации.

Данную карту заполняет обучающийся, затем педагог, выступающий в качестве эксперта. Самооценка обучающегося и оценка педагога суммируются, вычисляется среднее арифметическое по каждой характеристике.

Правила перевода учащихся на второй учебный год.

По окончании первого года обучения обучающиеся сдают устный и письменный зачеты, включающие в себя вопросы 1-го года обучения, соответствующие по содержанию тематическому плану программы. Вместо зачетов можно провести **итоговое занятие** в форме деловой игры, викторины, где будут освещены вопросы, соответствующие программе (форму проведения итогового занятие выбирает педагог).

По окончании второго года обучения проводится итоговое занятие в устной и письменной формах. Для защиты устной части прилагаются списки тем, которые включены в тематический план программы за 2 года обучения. Письменная часть представляет с собой тест с выбором правильного варианта ответа.

Предполагаемые результаты обучения

1 год обучения:

Обучающиеся должны знать:

- устройство персонального компьютера (ПК);
- основные функции и сообщения операционной системы;
- виды и основные характеристики носителей данных;
- разновидности программного и системного обеспечения ПК;
- принципов работы со специализированными пакетами программ;
- наиболее распространенное программное обеспечение ПК;
- правила обеспечения для работы в сети;
- правила технической эксплуатации ПК;
- требования по техники безопасности при работе с ПК:
- системные требования к аппаратуре для компьютерных игр;
- совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими;

Обучающиеся должны уметь:

- вести процессы обработки информации на ПК;
- выполнять ввод информации и ее вывод на печатающее устройство;
- выполнять запись, считывание, копирование информации с одного носителя на другой.

2 год обучения:

Обучающиеся должны знать:

- ассортимент современных игровых аксессуаров, их технические характеристики и особенности, способы и приёмы их детальной настройки;
- программы для голосового общения, принципы работы, настройки и особенности использования;
- основные классы компьютерных игр;

- основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений.

Обучающиеся должны уметь:

- вести процессы обработки информации на ПК;
- выполнять ввод информации и ее вывод на печатающее устройство;
- выполнять запись, считывание, копирование информации с одного носителя на другой;
- оформлять результат выполнения работ в соответствии с инструкциями;
- определять и устранять сбои в работе аппаратного и программного обеспечения.

Первый уровень результатов: формируется мотивация к изучению устройства компьютера, перспектив развития аппаратной и программной частей компьютера, английского языка, так как многие компьютерные программы, игры англоязычные, развивается любознательность, внимательность, целеустремлённость, умение преодолевать трудности (качества важные в практической деятельности).

Второй уровень результатов: развитие ценностных отношений к знаниям; учащийся самостоятельно, во взаимодействии с педагогом, сможет разрабатывать различные тактические приёмы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Третий уровень результатов: учащийся самостоятельно может разрабатывать тактики игры, оценивать свой результат и оценивать тактики игры, используемые другими игроками.

РАБОЧИЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН
по дополнительной общеобразовательной программе технической направленности с использованием компьютерной техники
«Кибер-класс»

№ п\п	Темы/разделы	1 год обучения	2 год обучения	Всего
1.	Общее устройство компьютера	6	-	6
2.	Эффективная работа на ПК с Microsoft Office	56	-	56
3.	Введение в кибер-спорт. Выбор и настройка игровых аксессуаров	6	-	6
4.	Основные направления командных соревновательных киберспортивных дисциплин	8	-	8
5.	Детальное рассмотрение правил кибер-спортивной дисциплины	-	10	10
6.	Отработка командных стратегий и тактических приёмов	-	18	18
7.	Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату	-	48	48
8.	Итоговое занятие	2	2	4
	ИТОГО	**78**	**78**	**156**

Содержание изучаемого курса (156 часов)
1 год обучения (78 часов)

№ п/п	ТЕМА	Количество часов	
		1 год обучения	2 год обучения
1. Общее устройство компьютера			
1.	ТБ при работе на ПК	2	-
2.	Правила эксплуатации ПК	2	-
3.	Техника печати	2	-
	ИТОГО	**6**	-

Тема 1. Общее устройство компьютера

ТБ при работе на ПК. Организация рабочего места. Организация места за компьютером (расстояние от глаз до монитора, освещённость, и прочее). Угрозы, правила личной безопасности. Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Какие свойства пароля влияют на его надёжность. Как выбрать надёжный пароль. Безопасность в интернете.

№ п/п	ТЕМА	Количество часов	
		1 год обучения	2 год обучения
2. Эффективная работа на ПК с Microsoft Office			
1.	Программное обеспечение ПК	2	-
2.	Пакет Microsoft Office	2	-
3.	Microsoft Office Word	18	-
4.	Microsoft Power Point	24	-
5.	Microsoft Publisher	10	-
	ИТОГО	**56**	-

Тема 2. Эффективная работа на ПК с Microsoft Office

Состав программного обеспечения персонального компьютера. Управление компьютером с помощью операционной системы. Прикладные программы. Состав пакета Microsoft Office.

Интерфейс Microsoft Office Word. Внешний вид и органы управления. Меню «Файл», «Главная». Меню «Вставка». Меню «Формат». Меню «Конструктор», «Макет». Меню «Разметка страницы». Меню «Ссылки», «Рассылки». Меню «Рецензирование», «Вид».

Интерфейс Microsoft Power Point. Основы навигации и интерфейса. Создание презентации. Работа с текстом. Работа с объектами. Фигуры и инструменты рисования. Изображения в PowerPoint. SmartArt. Использование таблиц. Графики и диаграммы. Использование мультимедиа.

Распространение презентации. Демонстрация презентации. Настройка дизайна, переходов и анимаций презентации.

Интерфейс Microsoft Excel. Меню «Файл», «Главная». Меню «Вставка». Меню «Разметка страницы». Меню «Формулы», «Данные». Меню «Рецензирование», «Вид».

Интерфейс Microsoft Publisher. Выбор шаблона. Основные инструменты. Изменение объектов. Надписи. Фигуры. Заливка. Сохранение публикации. Рассылка. Горячие клавиши.

№ п/п	ТЕМА	Количество часов	
		1 год обучения	2 год обучения
3. «Введение в кибер-спорт. Выбор и настройка игровых аксессуаров»			
1.	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.	2	-
2.	Выбор и настройка игровых аксессуаров.	4	-
	ИТОГО:	**6**	-

Тема 3. Введение в кибер-спорт. Выбор и настройка игровых аксессуаров.

Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре. Основные классы компьютерных игр, возможность их использования для развития способностей, применение игр в качестве обучающих программ, Аппаратные требования, развитие аппаратного обеспечения для компьютерных игр, новые классы устройств, системы «виртуальной реальности», многопользовательские игры, игры для локальной сети и для сети Интернет.

Выбор и настройка игровых аксессуаров. Ассортимент современных игровых аксессуаров. Их технические характеристики и особенности. Способы и приёмы их настройки. VR-устройства. Рекомендации по использованию. Установка настроек аппаратуры, установка графических и звуковыхнастроек.

№ п/п	ТЕМА	Количество часов	
		1 год обучения	2 год обучения
4. Основные направления командныхсоревновательных кибер-спортивных дисциплин			
1.	Направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин. Правила соревнований	-	2
2.	Работа за компьютером с интернет источниками, просмотр фильмов, игра	-	6
	ИТОГО	**-**	**8**

Тема 4. Основные направления командных соревновательных киберспортивных дисциплин

Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин. Примеры различных дисциплин этих направлений. Понятие роли игрока в команде. Основные правила соревнований по этим дисциплинам.

Работа за компьютером с интернет источниками, просмотр фильмов, игра.

№ п/п	ТЕМА	Количество часов	
		1 год обучения	2 год обучения
5. Итоговое занятие			
1.	Итоговое занятие	2	-
	ИТОГО	2	-

2 год обучения (78 часов)

№ п/п	ТЕМА	Количество часов	
		1 год обучения	2 год обучения
1. Детальное рассмотрение правил кибер-спортивной дисциплины.			
1.	Правила киберспортивной дисциплины	-	2
2.	Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине	-	2
3.	Работа за компьютером, игровая практика, тактическая подготовка	-	6
	ИТОГО	-	10

Тема 1. Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины.

Правила киберспортивной дисциплины. Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине.

Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине, особенности игры на каждой роли.

Работа за компьютером, игровая практика, тактическая подготовка.

№ п/п	ТЕМА	Количество часов	
		1 год обучения	2 год обучения
2. Отработка командных стратегий и тактических приёмов.			
1.	Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде	-	2
2.	Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде	-	2

3.	Работа за компьютером, игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов	-	14
	ИТОГО	-	18

Тема 2. Отработка командных стратегий и тактических приёмов.

Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.

Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине, тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде, тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде

Работа за компьютером, игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

№ п/п	**ТЕМА**	**Количество часов**	
		1 год обучения	**2 год обучения**
3. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату			
1.	Отработка командных стратегий и тактических приемов	-	6
2.	Работа за компьютером, командная игровая практика	-	42
	ИТОГО	**-**	**48**

Тема 3. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.

Отработка командных стратегий и тактических приемов. Подготовка стратегий под конкретных противников.

Работа за компьютером, командная игровая практика.

№ п/п	**ТЕМА**	**Количество часов**	
		1 год обучения	**2 год обучения**
4. Итоговое занятие			
2.	Итоговое занятие	-	2
	ИТОГО	**-**	**2**

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА

1. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013.– С. 90-96.
2. Информатика и ИКТ: учебники для 6-9 классов / Л.Л. Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
3. Информатика. Базовый курс. Учебник для Вузов/под ред. С.В. Симо-новича, - СПб.: Питер, 2000.
4. Информатика: Учебник/под ред. Н.В. Макаровой. - М.: Финансы и статистика, 2000. - 768 с.
5. Информатика: Учеб. для 10-11 кл. общеобразоват. Учреждений / А.Г. Гейн, А.И. Сенокосов, Н.А. Юнерман. – 4-е изд. – М.: Просвещение, 2003. – 255 с.
6. Лабораторный практикум. Создание простых текстовых документов. Microsoft Word 2000 /Авт.-сост. В.Н. Голубцов, А.К. Козырев, П.И. Тихонов, - Саратов: Лицей, 2003»
7. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – С. 81-91.
8. 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.
9. Методическое пособие «Электронные таблицы Microsoft Excel. Теория и практика»: Москва, «Центр образования, 2010
10. Практикум по информационным технологиям. / А.В. Горячев, Ю.А. Шафрин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2003. – 272 с.
11. Симонович С. В., Евсеев Г.А., Практическая информатика, Учебное пособие. М.: АСТпресс, 1999.
12. Учебный курс по Power Point 2010. (kurspresent.ru›page/powerpoint2010)
13. Microsoft Excel 2007. Лучший самоучитель / С.В. Глушаков, А.С. Сурядный. – изд. 2-е, доп. и переработ. – М.:АСТ: АСТ МОСКВА, 2009. – 416 с.
14. Microsoft Woord и Excel 2015. С Левина в цвете / А.Ш. Левин – изд. 3-е – М.:Питер.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

1. Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс]//Русскоязычный сайт Dota 2, http://ru.dota2.com/2013/05/
2. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]//сайт Team Empire, https://www.land.empire.gg/news/1594/
3. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс]//postnauka.ru, URL https://postnauka.ru/video/21661
4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс]//postnauka.ru, 2015, URL: http://postnauka.ru/talks/41340
5. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina
6. Панфилов К., Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс]//siliconrus.com, 2015, URL:http://siliconrus.com/2015/04/esport
7. Индивидуально-типологические характеристики участников киберспортивных игр, из источника https://openbooks.itmo.ru/ru/file/8483/8483.pdf
8. https://рдш.рф/competition/690
9. https://multiversa.ru/

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

1. Лабораторный практикум. Создание простых текстовых документов. Microsoft Word 2000 /Авт.-сост. В.Н. Голубцов, А.К. Козырев, П.И. Тихонов, - Саратов: Лицей, 2003»
2. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: http://postnauka.ru/talks/41340
3. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7.– СПБ.: Наука и Техника, 2013. – 192 с.
4. https://рдш.рф/competition/690
5. https://рдш.рф/competition/690
6. https://multiversa.ru/