

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ НОВОСИБИРСКОЙ ОБЛАСТИ

муниципальное бюджетное общеобразовательное
учреждение – лицей г. Татарска
(МБОУ - ЛИЦЕЙ)

РАССМОТРЕНО
на педагогическом совете
МБОУ – ЛИЦЕЯ
протокол № 1 от 27.08.2026 г.

Директор
МБОУ – ЛИЦЕЯ **Для документов** Т.А. Чернова
приказ № 62/1/ОД от 27.08.2026 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Киберспорт»**

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 12-16 лет

**Автор: Васиков Евгений Сергеевич,
педагог дополнительного образования**

Татарск– 2026

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Киберспорт» разработана в соответствии с требованиями нормативных документов:

- Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);
- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации»;
- Паспорт национального проекта «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16);
- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» (утв. постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 15.03.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»;
- Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребёнка» (утверждён на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07 декабря 2018г., протокол № 3);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждена распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- 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 образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ министерства образования и науки Российской Федерации и министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ»;

- Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» (ред. от 16.06.2019 г.) (приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18.10.2013 № 544н, с изм., внесёнными приказом Министерства труда и соцзащиты РФ от 25.12.2014 № 1115н и от 05.04.2016 № 422н);

- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 05.05.2018 № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»);

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ 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»;

- Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учётом их особых образовательных потребностей. (Письмо Министерства образования науки РФ № ВК-641/09 от 26.03.2016);

- Примерная программа воспитания. Утверждена на заседании Федерального учебно-методического объединения по общему образованию 02.06.2020г.;

- Методические рекомендации по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (утв. распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 10.11.2021 № ТВ-1984/04).

- Устав МБОУ — ЛИЦЕЯ, утверждённый администрацией Татарского района Новосибирской области № 306 от 16.12.2015 г.

Уровень общеобразовательной программы: базовый

Направленность программы: техническая

Актуальность программы

Индустрия компьютерного спорта имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удалённой работы.

Полученные на занятиях знания становятся для обучающихся необходимой теоретической и практической основой их дальнейшего участия в выборе будущей профессии, в определении жизненного пути.

Овладев же профессиональными навыками сегодня, они в дальнейшем сумеют эффективно применить их в своей жизни.

Данная программа помогает раскрыть как спортивный, так и управленческий потенциал обучающихся, определить их резервные возможности, осознать себя в окружающем мире,

способствует формированию стремления стать представителем индустрии компьютерного спорта

Новизна программы

Программа соответствует новым стандартам обучения, которые обладают отличительной особенностью, способствующей личностному росту обучающихся, его социализации и адаптации в обществе.

Отличительные особенности программы

Программа позволяет выявить заинтересованных обучающихся, проявляющих интерес к компьютерным играм, оказать им помощь в формировании устойчивого интереса к киберспорту.

Занятия по данной программе позволяют обучающимся:

- совместно обучаться в рамках одной команды;
- участвовать в организации киберспортивных мероприятий;
- распределять обязанности в своей команде;
- проявлять повышенное внимание к культуре и этике общения;
- проявлять творческий подход к решению поставленной задачи;
- применить свои знания на практике;
- видеть реальный результат своей работы.

Адресат программы

Программа рассчитана на детей 13 – 17 лет.

Выбор данной возрастной категории для освоения программы обуславливается психологическими особенностями обучающихся среднего и старшего школьного возраста в восприятии материала, мотивации к учебной деятельности, коммуникативной и аналитической деятельности. Более младшая аудитория не имеет достаточной психологической устойчивости, чтобы работать с компьютерными программами согласно учебному плану, и подобные учебные нагрузки могут отрицательно сказаться на психологической деятельности обучающегося, согласно медицинским предписаниям по работе несовершеннолетних с компьютером. Также данный возрастной порог обусловлен наличием ограничений по возрасту для использования программ, необходимых при обучении – виртуальных соревновательных площадок «Боевая арена» и «Спортивный симулятор» (12+).

Объем и срок освоения программы

Объём программы - 144 часа

Форма обучения: очная.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Занятия проводятся один раз в неделю продолжительностью 2 академических часа (1 академический час равен 45 минутам). Перерыв между учебными занятиями 10-15 минут.

Количество обучающихся в одной группе 10-12 человек.

1.2 ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель: удовлетворение интереса обучающихся к сфере компьютерных игр, всестороннее развитие личности, самореализация, раскрытие творческого потенциала и профориентация обучающихся

Задачи программы:

Обучающие:

- обучить основным понятиям и терминам, которые используются в киберспорте;
- обучить навыкам высокого уровня игры в выбранной киберспортивной дисциплине;
- научить основам построения коммуникации в команде, межличностных контактах и в рабочей группе;
- повысить уровень командной деятельности и индивидуального исполнения задач на своей игровой роли.

Развивающие:

- способствовать развитию интереса к профессиональному киберспорту и ведению здорового образа жизни;
- выявить способности каждого обучающегося в области компьютерного спорта и цифровых технологий;
- способствовать формированию и развитию навыков в отдельных областях компьютерного спорта (специалист физической культуры и адаптивной физической культуры, спортсмен-игрок кибердисциплины, комментатор, аналитик, технический сотрудник);
- выявлять, развивать и стимулировать потенциал обучающихся для формирования организаторских навыков.

Воспитательные:

- способствовать формированию коммуникативных навыков, развитию навыков эффективной командной работы, социализации и сохранении собственной индивидуальности в обществе;
- способствовать повышению стрессоустойчивости, психологической гибкости, реализации творческого потенциала обучающихся.
- воспитывать высокие морально-нравственные качества, уважительное отношение к каждой личности, патриотические качества, терпимость, компромиссность;
- сформировать комплекс умений, которые помогут успешно продвинуть себя и реализовать себя в сфере компьютерного спорта и цифровых технологий: самопрезентация, планирование личного и рабочего времени, владение основными игровыми инструментами каждой кибердисциплины.

1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

№ п/п	Название раздела	Количество часов		
		всего	из них	
			теория	практика
1	Вводное занятие. История компьютерного спорта в России	2	2	2
2	Основы внутреннего устройства компьютера	4	1	3
3	Подбор оптимальных характеристик для	10	2	8

	рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки			
4	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	4	0	4
5	Основные индивидуальные навыки в дисциплине «Боевая арена»	20	2	8
6	Основные командные навыки в дисциплине «Боевая арена»	20	2	18
7	Основные индивидуальные навыки в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка»	20	2	18
8	Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект	6	2	4
9	Основы физической культуры киберспортсменов	20	2	18
10	Создание киберспортивной арены (разработка сценариев игры)	18	4	14
11	Основы организации киберспортивных мероприятий	20	2	18
	Итого	144	21	123

Содержание программы

1. Вводное занятие. История компьютерного спорта в России (2 часа)

Задачи:

1. Ознакомление с техникой безопасности в кабинете.
2. Ознакомление обучающихся с программой, приёмами и формами работы.
3. Знакомство с историей компьютерного спорта.

Теория: Техника безопасности, правила поведения при работе с компьютером. Лекция на тему «История и развитие компьютерного спорта в РФ с 2001 года до наших дней»

Практика: Вводное тестирование. Опрос на тему «Что вы знаете о мире киберспорта?»
Краткий конспект по теме «Киберспорт: от малых компьютерных клубов до гигантских арен»

2. Основы внутреннего устройства компьютера (2 часа)

Задачи:

1. Знакомство с системным блоком, монитором.
2. Изучение системного блока и всех его комплектующих.

Теория: Лекция об устройстве системного блока, монитора, функционирование всех его комплектующих как единого целого.

Практика: Разбор системного блока и детальное изучение всех его комплектующих.

3. Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки (2 часа)

Задачи:

1. Знакомство с правильной посадкой киберспортсмена

Теория: Лекции на тему «Как правильно совмещать работу за компьютером и физические тренировки»; «Техника правильной посадки за компьютером как залог успешной

игры и сохранения осанки».

Практика: Помощь каждому обучающемуся в выработке правильного положения тела за компьютером.

4. Выбор киберспортивной дисциплины: практикум (2 часа)

Задачи:

1. Знакомство с многообразием киберспортивных дисциплин

Теория: Краткая лекция «Многообразие киберспортивных дисциплин: виды и классификация»

Практика: Краткая игровая сессия в каждой из выбранных дисциплин для определения общегрупповой дисциплины («Боевая арена»: Dota 2, League of Legends; «Соревновательные головоломки»: Hearthstone, Gwent, Artifact; «Спортивный симулятор»: FIFA, NHL).

5. Основные индивидуальные навыки в дисциплине «Боевая арена» (по выбору) (4 часа)

Задачи:

1. Отработка основных индивидуальных навыков

Практика: Отработка практических приёмов повышения индивидуального мастерства: рост АРМ (action per minute), уменьшение коэффициента «лишних действий»

6. Основные командные навыки в дисциплине «Боевая арена» (по выбору) (4 часа)

Задачи:

1. Отработка основных командных навыков.

Теория: Лекция на тему «Важность командного взаимодействия для регулярных побед».

Практика: Командные тренировки внутри группы или между группами с целью отработки базовых навыков: командные перемещения, совместные тактические заготовки, умение слышать и слушать напарника по команде.

7. Основные индивидуальные навыки в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (по выбору) (2 часа)

Задачи:

1. Отработка основных индивидуальных навыков.

Теория: Лекция на тему «Основы составления игровых инструментов для обеспечения роста индивидуального мастерства»

Практика: Тренировки внутри группы или между группами с целью отработки базовых навыков: эффективная манипуляция имеющимися инструментами, обучение рациональному образу мышления и высчитыванию дальнейших ходов.

8. Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект (2 часа)

Задачи:

1. Отработка основ командного взаимодействия киберспортсменов

Теория: Лекция на тему «Как избежать конфликтов в межличностных отношениях на этапе складывания команды».

Практика: Упражнения «Найти компромисс, который не приведет к конфликтам в группе на этапе складывания команды».

9. Основы физической культуры киберспортсменов (2 часа)

Задачи:

1. Отработка основ физической культуры киберспортсменов

Теория: Лекция на тему «Киберспортивные» болезни: как избежать травмирования в компьютерном спорте»

Практика: Отработка основных упражнений для разминки кистей, шейных позвонков и распределение нагрузки на позвоночник.

10. Основы организации киберспортивных мероприятий (14 часов)

Задачи:

1. Проведение турниров в выбранной киберспортивной дисциплине

Практика: Создание группового творческого проекта «Чемпионат мира по киберспорту в моем городе». Проведение внутренних турниров в выбранной киберспортивной дисциплине.

1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Результативность и способы оценки программы построены на основе компетентностного подхода.

Предметные результаты:

Обучающиеся будут знать:

- основы высокого уровня игры в выбранной киберспортивной дисциплине;
- основы построения коммуникации в команде, межличностных контактах и в рабочей группе;
- основы организации киберспортивного мероприятия;
- необходимые и достаточные условия для участия в киберспортивном турнире.

Обучающиеся будут уметь:

- работать на высоком уровне в команде и в индивидуальном исполнении задач на своей игровой роли;
- использовать специальные методы подготовки и ведения киберспортивных мероприятий;
- прогнозировать результаты работы;
- планировать ход выполнения задания;
- рационально выполнять задание;
- руководить работой группы или коллектива;
- обучать и развивать подчинённых;
- проводить турнир по компьютерному спорту по дисциплине в жанре «Стратегия в режиме реального времени».

Метапредметные результаты:

У обучающихся будут развиты:

- интерес к профессиональному киберспорту и ведению здорового образа жизни;

- узконаправленные способности в области компьютерного спорта и цифровых технологий в зависимости от выбранной изучаемой области;
- навыки в отдельных областях компьютерного спорта (специалист физической культуры и адаптивной физической культуры, спортсмен-игрок кибердисциплины, комментатор, аналитик, технический сотрудник).

Личностные результаты:

У обучающихся будут развиты (сформированы):

- личностные качества: уважительное отношение к личности, патриотические качества, терпимость, компромиссное отношение к окружающим, стрессоустойчивость, психологическая гибкость, творческий потенциал;
- умения: самопрезентация, коммуникабельность, умение планировать личное и рабочее
- время, умение владеть основными игровыми инструментами каждой кибердисциплины;
- навыки: коммуникативные навыки, навыки эффективной командной работы, социализации и сохранения собственной индивидуальности в обществе

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Период обучения 5 месяцев, 2 часа в неделю. Всего занятий – 18

№ п/п занятия	Тема занятия	Форма занятия	Количество часов	Форма контроля
Вводное занятие. История компьютерного спорта в России (2 часа)				
1.	Вводное занятие. История компьютерного спорта в России	Вводное задание	2	КЗ
Основы внутреннего устройства компьютера (2 часа)				
2.	Основы внутреннего устройства компьютера	Лекция, практикум	2	КЗ
Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки (2 часа)				
3.	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	Лекция, практикум	2	КЗ
Выбор киберспортивной дисциплины: практикум (2 часа)				
4.	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум	Лекция, практикум	2	КЗ
Основные индивидуальные навыки в дисциплине «Боевая арена» (4 часа)				
5.	Основные индивидуальные навыки в дисциплине «Боевая арена»	Лекция, практикум	2	КЗ
6.	Основные индивидуальные навыки в дисциплине «Боевая арена»	Лекция, практикум	2	КЗ
Основные командные навыки в дисциплине «Боевая арена» (по выбору) (4 часа)				

7.	Основные командные навыки в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	Лекция, практикум	2	КЗ
8.	Основные командные навыки в дисциплине «Боевая арена» (по выбору)	Лекция, практикум	2	КЗ
Основные индивидуальные навыки в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка» (2 часа)				
9.	Основные индивидуальные навыки в дисциплине «Спортивный симулятор» или «Соревновательная головоломка»	Лекция, практикум	2	КЗ
Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект (2 часа)				
10.	Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект	Лекция, практикум	2	КЗ
Основы физической культуры киберспортсменов (2 часа)				
11.	Основы физической культуры киберспортсменов	Лекция, практикум	2	КЗ
Основы организации киберспортивных мероприятий (14 часов)				
12.	Основы организации киберспортивных мероприятий	Практикум	2	П
13.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	Практикум	2	П
14.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Боевая арена»	Практикум	2	П
15.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	Практикум	2	П
16.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Соревновательная головоломка»	Практикум	2	П
17.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	Практикум	2	П
18.	Тренировочный практикум: отчетный турнир в дисциплине «Спортивный симулятор»	Практикум	2	П

2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение программы:

Для успешной реализации данной программы необходимо иметь:

- ПК, монитор, клавиатура, компьютерная мышь, наушники с микрофоном;
- доступ к сети Интернет.

Кадровое обеспечение

1. Требования к кадровому обеспечению деятельности Центра «IT-куб» определяются образовательной организацией самостоятельно с учетом действующего трудового законодательства.

2. Образовательную деятельность по дополнительным общеобразовательным программам на базе Центра «IT-куб» осуществляют педагоги дополнительного образования. В соответствии с пунктом 4 статьи 46 Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» к занятию педагогической деятельностью по дополнительным общеобразовательным программам допускаются лица, обучающиеся по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных общеобразовательных программ, и успешно прошедшие промежуточную аттестацию не менее чем за два года обучения. Соответствие образовательной программы высшего образования направленности дополнительной общеобразовательной программы определяется образовательной организацией.

2.3 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Реализация программы предусматривает входной контроль, текущий контроль, итоговую аттестацию обучающихся.

Входной контроль, который проводится для определения степени подготовленности, степени самостоятельности обучающихся и их интереса к занятиям. Учащемуся предлагается пройти практические задания, определенные педагогом согласно специфики ДООП.

Текущий контроль проводится в течение освоения каждого из раздела программы.

Текущий контроль позволяет определить степень усвоения обучающимися учебного материала и уровень их подготовленности к занятиям, повышает ответственность и заинтересованность в обучении. Выявление отстающих и опережающих обучение учеников позволяет своевременно подобрать наиболее эффективные методы и средства обучения.

Итоговая аттестация проводится с целью определения степени достижения результатов обучения, ориентации учащихся на дальнейшее самостоятельное обучение и получение сведений для совершенствования программы объединения и методов обучения. Проводится в виде турнира и призван оценить качество усвоения материала по ключевым знаниям.

2.4 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Определить результативность освоения программы позволяет ряд диагностических методик: устные опросы обучающихся, проверка алгоритма решения задачи и программной реализации алгоритма, групповой анализ решения и сравнительный анализ эффективности вариантов, контроль по тестовым данным, временной контроль быстродействия, результаты участия в турнирах по киберспорту. Параметры и критерии оценивания по программе представлены в таблице (Приложение 1).

2.5 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

При обучении используются основные методы организации и осуществления учебно-познавательной работы, такие как словесные, наглядные, практические, индуктивные и проблемно-поисковые. Выбор методов (способов) обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей обучающихся, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи.

Методика проведения занятий предполагает постоянное создание ситуаций успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала и при выполнении самостоятельной работы. Этому способствуют совместные обсуждения технологии выполнения заданий, а также поощрение, создание положительной мотивации, актуализация интереса, турниры.

3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога

1. Герасимова Т. В. Формирование навыков здорового способа жизни методами оздоровительной физической культуры, Педагогика, психология и медико-биол. проблемы физич. воспитания и спорта. – 2009. - № 10. – С. 25-27
2. Кирпиченков А. А. Оздоровительно-развивающие занятия на основе комплексного применения физических упражнений. - Смоленск, 2012. - 21 с.
3. Ципин Л. Л. Научно-методические основы занятий оздоровительными физическими упражнениями: учеб. Пособие, Л. Л. Ципин. – СПб.: Копи-Р Групп, 2012. - 103 с.
4. Шапкова Л.В.: Средства адаптивной физической культуры. - М.: Советский спорт, 2001
5. Волошина Л.Н.: Практикум по теории и технологиям физической культуры дошкольников. - Белгород: НИУ БелГУ, 2011.
6. Лях В.И.: Физическая культура. 1-4 классы. - М.: Просвещение, 2011
7. Курамшин Ю. Теория и методика физической культуры, М.: Советский спорт, 2010. — 320 с.
8. Евсеев С.П. Теория и организация адаптивной физической культуры. 1 и 2 том, Москва. - Советский спорт, - 2005. - 448 с.
9. Евсеев С.П., Шапкова Л.В. Адаптивная физическая культура: Учебное пособие, М.: Советский спорт, 2000 г. - 240 с., с ил.
10. Аксенова, О.Э. Технологии физкультурно-спортивной деятельности в адаптивной физической культуре: учебное пособие, М.: Советский спорт, 2004. 296 с. ISBN 5-85009-937-9.
11. Башкирское региональное отделение Федерации компьютерного спорта России, «Программа развития компьютерного спорта до 2021 года», 23.08.2017, Уфа. – 35 с.
12. Доклад Министерства Российской Федерации по делам гражданской обороны, чрезвычайным ситуациям и ликвидации последствий стихийных бедствий, «Применение компьютерных игр для формирования культуры безопасности жизнедеятельности населения», М.: Сборник докладов МЧС России за 2013 год, 2013. – 88 с.
13. Зинченко В.П. Психологическая педагогика. Материалы к курсу лекций. Часть I. Живое Знание. – Самара, 1998. – 216 с.

14. Самойлов Б. Осторожно: включён компьютер, Веч. Москва, 1995. – С. 4.
15. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смыслова О.В. Интернет: воздействие на личность. – М.: Можайск-Терра, 2000.
16. Войскунский А. Е. Киберпсихология как раздел психологической науки и практики, М.: 2013. 8 с.
17. Войскунский А. Е. Психология и Интернет. — М.: Акрополь, 2010.
18. Войскунский А. Е. Перспективы становления психологии Интернета, Психологический журнал. 2013. Т. 34. № 3. С. 110–118.
19. Леонтьев В. Новейшая энциклопедия. Компьютер и интернет, Эксмо, 2016, ISBN 978-5-699-84277-3, 560 с.
20. Робачевский А.М. Интернет изнутри: Экосистема глобальной Сети, Альпина Паблишер, 2017, ISBN 978-5-9614-5882-4, 223 с.

Литература для обучающихся

1. Дайвер М. Твой путь в киберспорт, перевод Самсонов П. А., Попурри, 2017 г. 192 с., 12+ 2.
- Ли Р. Киберспорт: Good Luck! Have Fun!, Эксмо, 2018, перевод Соловьев А., ISBN 978-5-04-097471-9, 352 с., 16+
3. Шрейер Д. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр. 2-е издание, Эксмо, 2019, перевод Степанова Л.И., ISBN: 978-5-04-098960-7, 368 с., 12+

**Таблица параметров и критериев оценивания по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Киберспорт»**

ФИО педагога дополнительного образования _____

Параметры		Уровни	Степень выраженности качества	Оценка параметров
	Мотивация (выраженность интереса к занятиям)	Высокий	Проявляет интерес и творческое отношение к изучаемым темам, стремится получить дополнительную информацию	3
		Средний	Интерес возникает к новому материалу, но не к способам его применения на практике	2
		Низкий	Интерес практически не обнаруживается	1
	Самооценка деятельности на занятиях	Высокий	Может самостоятельно оценить свои возможности в выполнении задания, учитывая изменения известных способов действия	3
		Средний	Может с помощью педагога оценить свои возможности в решении задания, учитывая изменения известных ему способов действий	2
		Низкий	Учащийся не умеет, не пытается и не испытывает потребности в оценке своих действий – ни самостоятельной, ни по просьбе педагога	1
	Ответственность и организованность	Высокий	Проявляет самостоятельность, пунктуальность и ответственность в подготовке к занятиям	3
		Средний	Проявляет самостоятельность, но при подготовке к занятиям требуется внешняя стимуляция	2
		Низкий	Уровень самостоятельности учащихся низкий, при подготовке к занятиям требуется постоянная внешняя стимуляция	1
	Умение работать в группе	Высокий	Способен к сотрудничеству, умеет слушать педагога и партнера, легко приходит к согласию	3
		Средний	Способен к сотрудничеству, но не всегда умеет аргументировать свою позицию и слушать партнера	2
		Низкий	В совместной деятельности не пытается договориться, не может прийти к согласию, настаивает на своем, конфликтует или игнорирует других	1
	Коммуникативная	Высокий	Проявляет умение передавать правильно свои мысли, чувства, эмоции	3

	компетенция	Средний	Обладает способностью передавать свои мысли и чувства, но иногда требуется внешняя стимуляция	2
		Низкий	Обладает слабой способностью передавать свои мысли и чувства, постоянно требуется внешняя стимуляция	1
	Интеллектуальные и творческие способности	Высокий	Самостоятельно, неординарно решает задачи, способен сам найти свой путь решения	3
		Средний	С помощью педагога находит новые пути решения поставленных задач	2
		Низкий	Без педагога не способен привнести в процесс новое, создать, самостоятельный продукт. Косность мышления	1
	Знания в области киберспорта, киберспортивной терминологии	Высокий	Знания в области киберспорта, киберспортивной терминологии достаточно обширны и точны. Имеются лишь незначительные неточности	3
		Средний	Знания в области киберспорта, киберспортивной терминологии не систематизированы, хаотичны, частично ошибочные	2
		Низкий	Знания в киберспорта, киберспортивной терминологии отсутствуют. Имеющиеся представления часто ошибочны	1
	Уровень индивидуальной игры	Высокий	Обладает нужными навыками игры. Дополнительные подсказки редки и незначительны	3
		Средний	Навыки частично имеются. Иногда нужна помощь	2
		Низкий	Отсутствие системного понимания индивидуальной игры	1
	Уровень командной игры	Высокий	Навыки освоены хорошо, многие отлично. Хороший лидер или исполнитель. Дополнительные подсказки редки и незначительны	3
		Средний	Основные навыки освоены достаточно хорошо, но для успешной игры в команде требуется дополнительный контроль и подсказки. Дополнительная помощь незначительна	2
		Низкий	Не может играть в команде	1

Характеристика уровней:

22 – 27 баллов – высокий уровень

16 – 21 баллов – средний уровень

1 – 15 баллов – низкий уровень