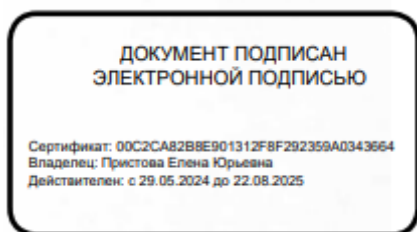


Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
Чувашской Республики «Новочебоксарский химико-механический техникум»
Министерства образования Чувашской Республики
Детский технопарк «Кванториум»



VR/AR-КВАНТУМ

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Киберспорт»**
(техническая направленность, базовый модуль)

Возраст детей, на которых
рассчитана программа: 10 - 18 лет

Срок реализации программы: 72 ч.

Автор – составитель:
педагог дополнительного образования
Богатырев Роман Олегович

Рассмотрено и одобрено на заседании
педагогического совета
Протокол от 30.08.2024 г. № 1

Утверждено приказом директора
Новочебоксарского химико-
механического техникума
Минобразования Чувашии от 02.09.2024
№ 56-КВ

г. Новочебоксарск, 2024

Содержание

Раздел 1 Комплекс основных характеристик программы	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Цели и задачи программы.....	10
1.3 Содержание программы.....	12
1.4 Планируемые результаты	14
Раздел 2 Комплекс организационно-педагогических условий	16
2.1 Календарный учебный график	16
2.2 Условия реализации программы	16
2.3 Формы аттестации	18
2.4 Оценочные материалы	19
2.5 Методические материалы	20
2.6 Список литературы.....	23
Приложение	25

1.1 Пояснительная записка

Киберспорт (компьютерный спорт) – индивидуальное или командное соревнование на основе видеоигр. Все киберспортивные дисциплины делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами игровых задач. Россия первая страна в мире признала киберспорт (компьютерный спорт) официальным видом спорта. Данный вид спорта включает шесть киберспортивных дисциплин: «боевая арена», «соревновательные головоломки», «спортивный симулятор», «стратегия в реальном времени», «технический симулятор», «файтинг».

В ходе изучения программы вносится существенный вклад в развитие личностных результатов обучающихся.

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; обучающиеся самостоятельно или во взаимодействии с педагогом, тренером-преподавателем, смогут разрабатывать различные тактические приёмы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

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

Программа «Киберспорт» имеет физкультурно-спортивную **направленность**

Актуальность программы обуславливается следующими факторами:

1) Отсутствие общегосударственной концепции использования компьютерных игр в образовательном процессе

Отсутствие четкой методологии, неопределенность педагогических позиций в решении данного вопроса делает затруднительным использование компьютерных игр в преподавательской профессиональной деятельности, обрекая их на интуитивный поиск приемлемых форм работы методом «проб и ошибок». Необходимо создать основу для преподавания организованной деятельности в киберспорте, признанной на государственном уровне подходящей для обучения молодежи основам работы в киберспортивной сфере.

2) Несоответствие содержания доступных компьютерных игр с воспитательно-развивающими целями.

Современный игровой рынок характеризуется исключительно коммерческой направленностью: производится и поставляется только то, что будет пользоваться спросом у населения. А это, в первую очередь, игры с увлекательными захватывающими сюжетами воинственного характера, ставящие под сомнение традиционные общечеловеческие духовно-нравственные ценности. Поэтому развитие социальных проектов в киберспорте поможет создать рынок популярных игр, пропагандирующих укрепление моральных ценностей, здоровый образ жизни и социальную активность.

3) Решение задач по социальной реабилитации и интеграции в социум несовершеннолетних.

На данный момент существует острая проблема асоциальности молодого поколения, ввиду индивидуальных особенностей воспитания и характера. Компьютерный спорт ставит в основу работы командное взаимодействие, тесные социальные контакты, как в процессе обучения, так и в целом межличностное взаимодействие, что приведет к улучшению социальной позиции несовершеннолетних в обществе. Параллельно, обучающиеся приобретут полезные коммуникативные навыки для эффективной социальной адаптации и смогут развивать качества, необходимые для комфортной жизни в социуме.

4) Профориентация молодежи.

В современном обществе проблема самоопределения подрастающего поколения занимает ключевое место. Реализуется значительное количество проектов, направленных на самореализацию

и профориентацию подростков, и данная образовательная программа в полной мере способствует этому. Рынок профессий компьютерного спорта находится сейчас в стадии формирования, многие производственные и профессиональные ниши не заняты, а значит обучающиеся смогут полностью реализовать свой потенциал при последующем профильном образовании в сфере киберспорта и найдут достойное место трудоустройства.

5) Популяризация компьютерного спорта в России и создание профессиональной среды для возвращения спортсменов мирового уровня

Российская Федерация в настоящий период времени нуждается в укреплении международного авторитета, в том числе и посредством использования «мягкой силы» - культуры, спорта, языка. Данная программа заложит основы для формирования всероссийской сборной команды по киберспорту, которая будет конкурентоспособна в текущих реалиях и сможет отстаивать авторитет российского спорта в мире. Киберспорт становится одним из ведущих видов спорта на мировой арене, и в течение 5-10 лет теоретически займет место футбола по уровню престижа, а значит к этому моменту РФ должна иметь выдающихся спортсменов мирового класса, которые смогут одерживать победы на международных чемпионатах.

Прогностичность программы «Киберспорт» заключается в том, что она 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.

Отличительная особенность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Киберспорт» заключается в том, что она может удовлетворить наблюдающийся рост социального запроса на образовательные технологии, способствующие интеллектуальному развитию личности, посредством спортизированной деятельности с применением компьютерных технологий:

- образование через игру;
- сбор образовательных результатов обучающегося посредством игр, обработка результатов, рекомендации по их улучшению;
- ранняя профориентация;
- непрерывная образовательная и профессиональная траектория развития;
- доступность технологий и высокая мотивационная вовлеченность обучающихся;
- приоритетные образовательные проекты на основе ценностного потенциала киберспорта.

Место проведения занятий: 429951, Чувашская Республика, г.Новочебоксарск, ул. Жени Крутовой, д. 1.

Адресат: дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» предназначена для обучающихся в возрасте 10-18 лет, мотивированных к обучению, обладающих системным мышлением.

Формы занятий групповые, количество обучающихся в группе – 14 человек.

Группы формируются по возрасту: 10-18 лет.

Возрастные особенности группы:

Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы 10-18 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.

Режим занятий, объём общеразвивающей программы: длительность одного занятия составляет 2 академических часа (по 45 минут) с перерывом (переменой) в 15 минут, периодичность занятий – 2 раза в неделю.

Срок освоения общеразвивающей программы определяется содержанием программы и

составляет полгода (72 часа).

Формы обучения и виды занятий: сочетание очной формы обучения с применением дистанционных образовательных технологий.

Виды занятий: лекции, практические и семинарские занятия, лабораторные работы, мастер-классы, выездные тематические занятия, выполнение самостоятельной работы, творческие отчеты, другие виды учебных занятий и учебных работ.

Кроме того, учебные занятия по программе или ее части могут быть проведены удаленно в форме онлайн-уроков, видеоконференций, вебинаров, онлайн-тестирования.

Основной тип занятий – комбинированный, сочетающий в себе элементы теории и практики. Большинство заданий курса выполняется самостоятельно с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств.

Входного контроля знаний и умений данная программа не требует. Основные задания являются обязательными для выполнения всеми обучающимися группы. Задания выполняются на компьютере. При этом обучающиеся не только формируют новые теоретические и практические знания, но и приобретают новые технологические навыки, навыки исследовательской деятельности.

Каждая тема курса начинается с постановки задачи. Закрепление знаний проводится с помощью практики отработки умений самостоятельно решать поставленные задачи, выполнять предложенные кейсы, соответствующие минимальному уровню планируемых результатов обучения.

Основные задания являются обязательными для выполнения всеми обучающимися в группе. Задания выполняются на компьютере с использованием специального программного обеспечения. При этом обучающиеся не только формируют новые теоретические и практические знания, но и приобретают новые технологические навыки.

Методика обучения ориентирована на индивидуальный подход. Для того, чтобы каждый обучающийся получил наилучший результат, программой предусмотрены индивидуальные задания. Такая форма организации обучения стимулирует интерес обучающегося к предмету, его активность и самостоятельность, способствует объективному контролю глубины и широты знаний, повышению качества усвоения материала, позволяет педагогу получить объективную оценку выбранной им тактики и стратегии работы, методики обучения индивидуально и в группе, выбор предметного содержания.

Для самостоятельной работы используются разные по уровню сложности задания, которые носят преимущественно творческий характер.

Количество таких заданий в работе может варьироваться.

В ходе обучения педагог отслеживает успехи обучающегося в процессе выполнения практических заданий и кейсов. Их выполнение способствует активизации учебно-познавательной деятельности и ведёт к закреплению полученных теоретических знаний через решение практико-ориентированных задач, а также служит индикатором успешности образовательного процесса.

Реализация программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий.

Здоровьесберегающая деятельность реализуется:

- через создание безопасных материально-технических условий;
- включением в занятие динамических пауз, периодической смены деятельности обучающихся;
- контролем соблюдения обучающимися правил работы на ПК;
- через создание благоприятного психологического климата в учебной группе в целом.

Объём общеразвивающей программы составляет 72 часа. Форма организации образовательной деятельности – групповая и индивидуальная.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что киберспортивные соревнования являются мощнейшим инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения. Таким образом, вместо запрета и отрицания видеоигр, этот курс позволяет направить детские увлечения в позитивное русло.

1.2 Цели и задачи программы

Цель программы: совершенствование профессиональных компетенций обучающихся в области компьютерного спорта (киберспорта) посредством игровой практики и участия в киберспортивных турнирах.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд педагогических, развивающих и воспитательных задач:

Обучающие:

- познакомить с основами киберспорта;
- формировать межличностные отношения;
- формировать умения работать в команде и договариваться.

Развивающие:

- формировать ценностные ориентиры;
- развивать интеллектуальные способности обучающихся;
- развивать память, внимание, воображение, мелкую моторику, реакцию и стратегическое мышление;
- формировать мотивы к конструктивному взаимодействию и сотрудничеству со сверстниками и педагогом;
- развивать умения эффективного решения проблемных ситуаций и выхода из непредвиденной ситуации;
- развивать коммуникативные навыки, навыки работы в команде, стремление добиваться положительного результата в деятельности, стремление к победе.

Воспитательные:

- воспитывать волевых, смелых, дисциплинированных, обладающих высоким уровнем социальной активности и ответственности юных киберспортсменов;
- вырабатывать у обучающихся командный дух и базовое понимание того, что такое «стратегия»;
- воспитывать черты спортивного характера;
- формировать потребности к ведению здорового образа жизни;
- прививать способность к соблюдению требований и следованию правилам как спортивным, так и общепринятым социальным.

Личностные:

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; проявление лидерских качеств;
- готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности, продуктивной и доброжелательной работе в команде;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Предметные:

- умение определять оптимальную конфигурацию комплектующих компьютера для киберспорта;
- изучение основ киберспорта как спортивной дисциплины;
- понимание основных правил и особенностей проведения киберспортивных игр;
- освоение основ игры CS:GO.

1.3 Содержание программы

Учебно-тематический план

№	Наименование модуля, темы	Количество часов	Формы аттестации/
---	---------------------------	------------------	-------------------

п/п		Всего	Теория	Практ.	контроля
Раздел 1. Введение в курс		6	3	3	
1.	Вводное занятие	2	2	0	Собеседование
2.	Техническая подготовка	2	1	1	Собеседование, наблюдение
3.	Проверка навыков учащихся	2	0	2	Наблюдение
Раздел 2. Обучение игре CS:GO		56	26	30	
4.	Тренировка стрельбы и реакции	6	2	4	Наблюдение, практика в игре
5.	Изучение карт в игре	6	2	4	Собеседование, практическое задание
6.	Изучение режимов в игре	6	2	4	Собеседование, практическое задание
7.	Изучение оружия в игре	6	2	4	Собеседование, практическое задание
8.	Промежуточная аттестация	6	2	4	Собеседование, практическое задание
9.	Изучение экономики игры	6	2	4	Собеседование, практическое задание
10.	Изучение механик игры	6	2	4	Наблюдение, практика в игре
11.	Тренировка раскидки гранат	6	2	4	Наблюдение, практика в игре
12.	Тактическая подготовка	6	2	4	Наблюдение, практика в игре
13.	Отработка навыков и сыгранность команды	6	2	4	Наблюдение, практика в игре
14.	Итоговая аттестация	6	2	4	Чемпионат
	Итого:	72	29	43	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Введение в курс.

Тема 1. Вводное занятие

Теория. Знакомство с программой курса, его содержанием, формами работы, практическими работами. Проведение инструктажа по технике безопасности.

Тема 2. Техническая подготовка

Теория. Гаджеты. История создания игры и её системные требования. Таблица званий. Аббревиатуры, сокращения. Прицел в CS GO. Настройка игры.

Практика. Работа за компьютером, опрос.

Тема 3. Проверка навыков учащихся

Практика. Определение начальных навыков каждого учащегося на основе игры.

Раздел 2. Обучение игре CS:GO.

Тема 4. Тренировка стрельбы и реакции

Теория. Изучение основ стрельбы и тренировка реакции.

Практика. Одиночная игра с использованием изученных методик.

Тема 5. Изучение карт в игре

Теория. Изучение всех карт игры CS:GO.

Практика. Работа за компьютером, игровая практика.

Тема 6. Изучение режимов в игре

Теория. Изучение всех режимов игры CS:GO.

Практика. Работа за компьютером, игровая практика.

Тема 7. Изучение оружия в игре

Теория. Изучение всех видов оружия в игре CS:GO.

Практика. Работа за компьютером, игровая практика.

Тема 8. Промежуточная аттестация

Теория. Жеребьевка на команды, выбор карт и тактики соревнования.

Практика. Игры против друг друга, команда на команду.

Тема 9. Изучение экономики игры

Теория. Изучение экономики игры CS:GO, как за атаку, так и за защиту.

Практика. Работа за компьютером, игровая практика.

Тема 10. Изучение механик игры

Теория. Изучение механик игры, в будущем применяющихся в тактической игре.

Приседание, распрыжка, подсадка, прострелы и другие приемы.

Практика. Одиночная игра с использованием изученных методик.

Тема 11. Тренировка раскидки гранат

Теория. Изучение механики броска гранат, в будущем применяющихся в тактической игре.

Практика. Одиночная игра с использованием изученных методик.

Тема 12. Тактическая подготовка

Теория. Изучение тактик игры, в будущем применяющихся в самой игре.

Практика. Командная работа за компьютером, игровая практика.

Тема 13. Отработка навыков и сыгранность команды

Теория. Отработка всех навыков и общая сыгранность в командных матчах.

Практика. Работа за компьютером, игровая практика.

Тема 14. Итоговая аттестация

Теория. Жеребьевка на команды, выбор карт и тактики соревнования.

Практика. Игры против друг друга, команда на команду. Участие в соревнованиях.

1.4 Планируемые результаты

В результате образовательной деятельности при решении разнообразных учебно-познавательных и учебно-практических задач, у обучающихся будут формироваться и развиваться необходимые универсальные учебные действия и специальные учебные умения, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.

Будет уметь:

- планировать – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели;
- прогнозировать – предвосхищение результата;
- осуществлять контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);
- осуществлять коррекцию – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;
- осуществлять оценку – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- осуществлять поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме.

Раздел 2 Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

Календарно-тематический план

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2024-2025	36	72	2 раза в неделю по 2 учебных часа

Календарный учебный график представлен в Приложении 1.

2.2 Условия реализации программы

Для успешной реализации данной программы необходимы следующие условия:

1. Материально-техническое обеспечение

Занятия проводятся в светлом помещении с хорошей вентиляцией. Для продуктивной работы с проектором используется зональное освещение аудитории. Экран проектора затемнен, а рабочие места учеников достаточно освещены.

Требования к помещению:

- помещение для занятий, отвечающие требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;
- качественное освещение;
- столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочим местом для педагога.

Оборудование:

- персональные компьютеры на каждого обучающегося и педагога;
- наушники игровые – 15 шт.;
- клавиатура проводная – 15 шт.;
- мышь проводная – 15 шт.;
- коврик для мыши – 15 шт.;
- проекционное оборудование (интерактивная панель) – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;

2. Информационное обеспечение:

- discord client;
- yandex browser;
- steam – CS:GO, Dota 2 и др.;
- Epic games client – OverWatch 2.

3. Организационно-методическое обеспечение

Методические пособия, разработанные педагогом с учётом конкретных задач, упражнения, варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии, инструкции по настройке оборудования, учебная и техническая литература. Используются педагогические технологии индивидуализации обучения и коллективной деятельности.

Отличительной особенностью дополнительной общеразвивающей программы «Киберспорт» является использование в процессе обучения кейс-метода.

Кейс – история, описывающая реальную ситуацию, которая требует проведения анализа, выработки и принятия обоснованных решений. Кейс включает набор специально разработанных учебно-методических материалов. Кейсовые «продукты» могут быть самостоятельным проектом по результатам освоения модуля, или общего проекта по результатам всей образовательной программы.

Высокая эффективность кейс-метода

- 1) развитие навыков структурирования информации;
- 2) освоение технологий выработки управленческих решений различного типа (стратегических, тактических);
- 3) актуализация и критическое оценивание накопленного опыта в практике принятия решений;
- 4) эффективная коммуникация в процессе коллективного поиска и обоснования решения;
- 5) разрушение стереотипов и штампов в организации поиска верного решения;
- 6) стимулирование инноваций за счет синергетики знаний — развитие системного, концептуального знания;

7) повышение мотивации на расширение базы теоретического знания для решения прикладных задач.

Возможности кейс - технологии в образовательном процессе:

1) повышение мотивации учения у обучающихся;

2) развитие интеллектуальных навыков у учащихся, которые будут ими востребованы при дальнейшем обучении и в профессиональной деятельности.

Использование кейс-технологии имеет ряд преимуществ:

1) у учащихся развивается умение слушать и понимать других людей, работать в команде;

2) в жизни ребятам пригодится умение логически мыслить, формулировать вопрос, аргументировать ответ, делать собственные выводы, отстаивать свое мнение;

3) достоинством кейс-технологий является их гибкость, вариативность, что способствует развитию креативности.

4. Кадровое обеспечение программы

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим обозначениям таблицы пункта 2 Профессионального стандарта (Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт), а именно: коды А и В с уровнями квалификации 6.

Педагог, имеющий высшее или среднее профессиональное образование, профиль которого соответствует направленности дополнительной общеразвивающей программы; педагогическое образование и курсы переподготовки, соответствующие направленности дополнительной общеразвивающей программы, обладающий достаточными специальными знаниями и навыками по специфике программы.

2.3 Формы аттестации учащихся

Для определения результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы «Киберспорт» разработана система контроля, который предусматривает мониторинг уровня подготовки обучающихся на всех этапах реализации программы.

Виды и формы контроля:

1. Входной контроль (стартовая диагностика) с целью оценки общего уровня подготовки каждого обучающегося. Для входного контроля используется фронтальный опрос в ходе ознакомления с оборудованием, а также педагогическое наблюдение за активностью учащихся в групповых обсуждениях.

2. Текущий контроль осуществляется по мере изучения тем, разделов программы. Формами могут быть фронтальный опрос, тесты по теоретическому материалу, оценивание уровня самостоятельности при выполнении практической работы и своевременность её выполнения.

3. Промежуточный контроль – внутренние соревнования. Результаты контроля заносятся в оценочный лист аттестации (Приложение 1).

4. Итоговая аттестация проводится в форме внутренних соревнований.

Выполнение работы оценивается путём освоения 4-х критериев данной игры:

- умение работать в команде;
- тренированная стрельба и реакция;
- знание теории;
- тактическое мышление на практике.

2.4 Оценочные материалы

Формат проведения промежуточной и итоговой аттестации

Форматом выполнения является проведение практического задания, целью которого является участие во внутренних соревнованиях по CS:GO, проводимых в ДТ «Кванториум».

Высоким уровнем освоения можно считать то, что ребёнок свободно влился в коллектив своей команды, понял свою роль, а также применяет знания, полученные на прошлых занятиях.

Средним уровнем освоения можно считать то, что у ребёнка возникли проблемы с коллективом, ролью в команде или освоением знаний, полученных на прошлых парах.

Низким уровнем освоения можно считать то, что ребёнок совсем не пошёл на контакт со своей

командой, не понял свою роль или не освоил знания, полученные на прошлых парах.

Перечень знаний, полученных на прошедших парах (при промежуточной аттестации):

- умение самостоятельно запустить игру, провести все настройки;
- грамотная, тренированная стрельба;
- правильное позиционирование;
- знание всех основных карт CS:GO;
- знание всех основных режимов CS:GO;
- знание всех видов оружия CS:GO и владение им.

Перечень знаний, полученных на прошедших парах (при итоговой аттестации):

- умение самостоятельно запустить игру, провести все настройки;
- грамотная, тренированная стрельба;
- правильное позиционирование;
- знание всех основных карт CS:GO;
- знание всех основных режимов CS:GO;
- знание всех видов оружия CS:GO и владение им;
- понимание того, как работает экономика в CS:GO;
- знание всех механик игры;
- умение правильно делать раскидку гранат;
- тактическое мышление, понимание того, как работает сама игра CS:GO.

2.5 Методические материалы

В образовательном процессе используются следующие методы:

1. объяснительно-иллюстративный;
2. метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение её самостоятельно или группой);
3. словесный метод:
 - объяснение, диалог, беседа, лекция, рассказ, консультация;
4. наглядный метод:
 - таблицы, схемы;
5. методы эмоционального стимулирования;
6. метод игры;
7. метод программированного обучения;
8. творческие задания.

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания программы, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы обучающихся.

Формы обучения:

- фронтальная – предполагает работу педагога сразу со всеми обучающимися в едином темпе и с общими задачами. Для реализации обучения используется компьютер педагога с мультимедиа проектором, посредством которых учебный материал демонстрируется на общий экран;
- групповая – предполагает, что занятия проводятся с подгруппой. Для этого группа распределяется на подгруппы не более 6 человек, работа в которых регулируется педагогом;
- индивидуальная – подразумевает взаимодействие педагога с одним обучающимся. Как правило данная форма используется в сочетании с фронтальной. Часть занятия (объяснение новой темы) проводится фронтально, затем обучающийся выполняет индивидуальные задания или общие задания в индивидуальном темпе;
- дистанционная – взаимодействие педагога и обучающихся между собой на расстоянии, отражающее все присущие учебному процессу компоненты. Для реализации дистанционной формы обучения весь дидактический материал размещается в свободном доступе в сети Интернет, происходит свободное общение педагога и обучающихся в социальных сетях, по электронной почте,

посредством видеоконференции или в общем чате. Кроме того, дистанционное обучение позволяет проводить консультации обучающегося при самостоятельной работе дома. Налаженная система сетевого взаимодействия обучающегося и педагога, позволяет не ограничивать процесс обучения нахождением в учебной аудитории, обеспечить возможность непрерывного обучения в том числе, для часто болеющих или всех обучающихся в период сезонных карантин (например, по гриппу) и температурных ограничениях посещения занятий.

Формы организации учебного занятия:

Формами организации занятий являются групповая (теоретическая часть) и индивидуально-групповая (практическая часть).

Кроме выполнения работ под руководством педагога обучающиеся участвуют в командных и индивидуальных соревнованиях по компьютерным играм.

На занятиях создается атмосфера, когда ребята свободно советуются, комментируют, помогают друг другу.

Ход соревнований выносится на коллективный сравнительный анализ для мотивации творческой составляющей в процессе обучения.

Освоение программы или ее части может быть реализовано удаленно, путем организации образовательной деятельности в электронной информационно-образовательной среде, к которой предоставляется открытый доступ через информационно-телекоммуникационную сеть Интернет.

Кроме того, учебные занятия по программе или ее части могут быть проведены удаленно в форме онлайн-уроков, видеоконференций, вебинаров, онлайн-тестирования.

Методы воспитания: мотивация, убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, создание ситуации успеха и др.

Педагогические технологии:

индивидуализация обучения; групповое обучение; коллективное взаимообучение; дифференцированное обучение; разноуровневое обучение; проблемное обучение; развивающее обучение; дистанционное обучение; игровая деятельность; коммуникативные технологии обучения; коллективная творческая деятельность; исследовательская деятельность; решение изобретательских задач; здоровье сберегающие технологии.

Дидактические материалы:

Методические пособия, разработанные педагогом с учётом конкретных задач, варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии, инструкции по настройке оборудования, учебная и техническая литература. Используются педагогические технологии индивидуализации обучения и коллективной деятельности.

2.6 Список литературы

1. Буйлова, Л.Н. Современные тенденции обновления содержания дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. [Электронный ресурс] / Научная электронная библиотека КиберЛенинка. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-tendentsii-obnovleniya-soderzhaniya-dopolnitelnyh-obscheobrazovatelnyh-obscherazvivayuschih-programm/viewer>
2. Дайвер, М. Твой путь в киберспорт / Марк Дайвер. Пер. Самсонов П.А. — Минск: Попурри, 2017 – 192с.
3. Закон Российской Федерации «Об образовании», 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Закон об образовании РФ. – Режим доступа : <http://zakon-ob-obrazovanii.ru/>
4. Золотарева, А.В. Методика преподавания по программам дополнительного образования детей. Учебник и практикум / А.В. Золотарева, Г.М. Криницкая, А.Л. Пикина – М. : Юрайт, 2016. – 400с. – (Профессиональное образование).
5. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р. [Электронный ресурс] / Интернет- портал «Правительство Российской Федерации» – Режим доступа : <http://static.government.ru/media/files/3fIgkklAJ2ENBbCFVEkA3cTOsiypicBo.pdf>
6. Кучма, В.Р. Гигиена детей и подростков при работе с компьютерными видеодисплейными терминалами. / В.Р. Кучма. - М. : Медицина, 2000. - 160 с.
7. Методические рекомендации по подготовке дополнительных общеобразовательных

- общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО. [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области - Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
8. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ № 09-3242 от 18.11.2015 г. [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. – Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
 9. Методические рекомендации по проектированию разноуровневых дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. /РМЦ ГБОУ ДО СО СДДЮТ – Самара, 2021 [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области - Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
 10. Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ. Письмо Министерства образования и науки Самарской области от 03.09.2015 г. № МО-16-09-01/826-ту [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. - Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
 11. Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Письмо Министерства просвещения РФ № ГД-39/04 от 19.03.2020 года. [Электронный ресурс] / Министерство просвещения Российской Федерации. Банк документов - Режим доступа: <https://docs.edu.gov.ru/document/26aa857e0152bd199507ffaa15f77c58/>

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Всего	Название темы	Место проведения	Форма контроля
Кейс 1. Введение в курс						
1	Сентябрь	Сообщение новых знаний	2	Знакомство с детьми. Техника безопасности.	VR квантум	Участие в обсуждение
2	Сентябрь	Сообщение новых знаний	2	Техническая подготовка рабочего места и настройка компьютера	VR квантум	Участие в обсуждение
3	Сентябрь	Сообщение новых знаний	2	Проверка навыков учащихся	VR квантум	Участие в обсуждение
Раздел 2. Обучение игре CS:GO						
4	Сентябрь	Сообщение новых знаний	2	Тренировка стрельбы и реакции	VR квантум	Участие в обсуждении
5	Сентябрь	Сообщение новых знаний	2	OSU. Ритм игра на скорость	VR квантум	Практикум
6	Сентябрь	Сообщение новых знаний	2	Press Reaction. Тренировка на реакцию	VR квантум	Практикум
7	Сентябрь	Сообщение новых знаний	2	Изучение карт в игре	VR квантум	Участие в обсуждение
8	Сентябрь Октябрь	Сообщение новых знаний	4	Изучение эффективных расположений игрока на карте	VR квантум	Практикум
9	Октябрь	Сообщение новых знаний	2	Изучение оружия в игре	VR квантум	Практикум
10	Октябрь	Сообщение новых знаний	4	Эффективная стрельба с различного типа оружия	VR квантум	Практикум
11	Октябрь	Сообщение новых знаний	2	Промежуточная аттестация. Деление на команды	VR квантум	Участие в обсуждение
12	Октябрь	Сообщение новых знаний	4	Промежуточная аттестация. Участие в онлайн - чемпионате	VR квантум	Практикум
13	Октябрь	Сообщение новых знаний	2	Экономика игры	VR квантум	Участие в обсуждение

14	Октябрь	Сообщение новых знаний	4	Игра с эффективной экономикой	VR квантум	Практикум
15	Ноябрь	Сообщение новых знаний	2	Изучение механик игры	VR квантум	Участие в обсуждение
16	Ноябрь	Сообщение новых знаний	4	Тренировка эффективных действий в игре	VR квантум	Практикум
17	Ноябрь	Сообщение новых знаний	2	Тренировка раскидки гранат	VR квантум	Участие в обсуждение
18	Ноябрь	Сообщение новых знаний	4	Тренировка раскидки гранат	VR квантум	Практикум
19	Ноябрь	Сообщение новых знаний	2	Тактическая подготовка	VR квантум	Участие в обсуждение
20	Ноябрь-Декабрь	Сообщение новых знаний	4	Тактическая подготовка	VR квантум	Практикум
21	Декабрь	Сообщение новых знаний	2	Отработка навыков и сыгранность команды	VR квантум	Участие в обсуждение
22	Декабрь	Сообщение новых знаний	4	Отработка навыков и сыгранность команды	VR квантум	Практикум
23	Декабрь	Сообщение новых знаний	2	Итоговая аттестация. Теория	VR квантум	Участие в обсуждение
25	Декабрь	Сообщение новых знаний	4	Итоговая аттестация. Чемпионат	VR квантум	Чемпионат

