Бюджетное общеобразовательное учреждение города Омска

«Средняя общеобразовательная школа № 132»

Центр цифрового образования детей **«IT-куб»**

|  |  |
| --- | --- |
| Принято на заседании педагогического совета  БОУ г. Омска «Средняя общеобразовательная школа №132»  **Протокол №\_\_\_ от \_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2024 г.** | Утверждаю  Директор БОУ г. Омска «Средняя общеобразовательная школа №132»  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ И.А. Мишина  **Приказ №\_\_\_ от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2024 г.** |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ**

**ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Киберспорт PUBG: Battlegrounds/Apex legends»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 12–17 лет

**Автор: Дорошенко Константин Юрьевичч,**

**педагог дополнительного образования**

**Омск, 2024**

Оглавление

[РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ 3](#_bookmark0)

* 1. [ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА 3](#_bookmark1)
  2. [СВЕДЕНИЯ О ПРОГРАММЕ 5](#_bookmark2)
  3. [ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ 7](#_bookmark3)
  4. [УЧЕБНЫЙ ПЛАН 10](#_bookmark5)
  5. [ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ 11](#_bookmark6)

[РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ 12](#_bookmark7)

* 1. [КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК 12](#_bookmark8)
  2. [УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ 13](#_bookmark9)
  3. [ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ 13](#_bookmark10)
  4. [ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ 15](#_bookmark11)
  5. [МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ 16](#_bookmark12)
  6. [ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ 17](#_bookmark13)
  7. [ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ И ЛИТЕРАТУРА 18](#_bookmark14)

# Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

# 

# 1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Киберспорт PUBG: Battlegrounds/Apex legends»** относится к программам **физкультурно-спортивной направленности** и предназначена для изучения обучающимися 12-17 лет на базе ЦЦОД «IT-куб» г. Омск.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«КиберСпорт PUBG: Battlegrounds/Apex legends»**

разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

1. Распоряжения Правительства РФ от 12.11.2020 № 2945-p «Об утверждении плана мероприятий по реализации в 2021 — 2025 г. г. Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
2. Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года и плана мероприятий по ее реализации, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-p;
3. Указа Президента Российской Федерации «Стратегия научно- технологического развития Российской Федерации» (редакция от 15.03.2021г. N\*143);
4. Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил CП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
5. Паспорта приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденного президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и приоритетным проектам 30 ноября 2016 г;
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
7. Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, разработанных Министерством образования и науки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», AHO дополнительного профессионального образования

«Открытое образование»;

1. Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
2. Письмо Минобрнауки России от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);
3. Распоряжение Правительства ЧО № 901-рп от 20.09.2022 г. «Об утверждении регионального плана мероприятий на 2022 – 2024 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
4. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ № 652-н от 21.09.2021 г «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
5. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 N 467 (ред. от 21.04.2023) «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (Зарегистрировано в Минюсте России 06.12.2019 N 56722);
6. Закона Омской области от 29.08.2013 № 515-3O «Об образовании в Омской области»;
7. Устав БОУ г. Омска «СОШ № 132» (зарегистрирован «15» декабря 2014 г. Приказ № ДО/163);

**Актуальность:** Киберспорт – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Киберспортивные соревнования имеют четкие отличия от так называемых казуальных компьютерных игр.

В 2004 году киберспорт в России был признан официальным видом спорта и зарегистрирован Государственным комитетом статистики.

Актуальность данного направления подчеркивается его абсолютной демократичностью к физическим данным участников соревнований – обучающиеся с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

Индустрия киберспортивных соревнований имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удаленной работы.

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

**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.

Кроме того, в ходе данного курса учащиеся обучаются обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе курса учащиеся будут участвовать не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет учащимся опыт, который позволит им не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

**Отличительная особенность** заключается во внедрении в образовательный процесс новых информационных технологий, побуждающих учащихся решать самые разнообразные логические и конструкторские проблемы. Киберспорт является интеллектуальным видом спорта, а также эффективным средством развития тактического мышления.

Программа является модифицированной, разработанной на основе ряда дополнительных общеобразовательных программ и собственного опыта работы с игровыми ресурсами.

**Адресат программы.** Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной общеразвивающей программы – от 12 до 17 лет.

**Срок реализации:** 1 год

**Направленность:** физкультурно-спортивная, техническая

**Язык реализации программы**: русский

**Особенности реализации программы:** модульный принцип

**Уровень освоения:** базовый

**Форма обучения:** очная с возможным применением дистанционных технологий

**Форма организации:** в группах до 10 человек

**Режим занятий:** 2 раза в неделю по 2 часа **Методы обучения:** наглядный, практический

# 1.2 Сведения о программе

**«Киберспорт PUBG: Battlegrounds/Apex legends» на 2024-2025 уч. Год**

# Описание программы «Киберспорт PUBG: Battlegrounds/Apex legends» на 2024 - 2025 уч. Год

|  |  |
| --- | --- |
| Название программы | **«Киберспорт PUBG: Battlegrounds/Apex legends» (базовый уровень)** |
| Возраст обучающихся | 12-17 лет |
| Длительность программы (в часах) | 144 часа |
| Количество занятий в неделю | 1 занятие в неделю по 2 учебных часа |
| Цель, задачи | Цель: Создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои коммуникативные навыки через приобщение к компьютерному спорту (киберспорту).  Задачи: Развитие тактического мышления, навыков планирования деятельности. |
| Краткое описание программы | Киберспорт в России признан официальным видом спорта. Киберспорт – игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание.  Обучение направлено на овладение различными формами ведения спортивной борьбы в процессе соревновательной деятельности. Она включает в себя: изучение общих положений тактики, приемов судейства и положения о соревнованиях, тактического опыта сильнейших спортсменов, освоение умений строить свою тактику; моделирование необходимых условий в тренировке и контрольных соревнованиях для практического овладения тактическими построениями. Результатом является обеспечение определенного уровня тактической подготовленности спортсмена или команды. Тактическая подготовленность киберспортсменов связана с использованием разнообразных технических приемов, со способами их выполнения, выбором наступательной, оборонительной,  контратакующей тактики и ее формами. |
| Первичные знания, необходимые для освоения программы | Требований к наличию специальных знаний и предварительной подготовки не предъявляется. |
| Результат освоения программы | Освоение необходимой терминологии, приобретение тактических и стратегических навыков при планировании соревнований. Изучение основ киберспорта как спортивной дисциплины. Понимание основных  правил и особенностей проведения киберспортивных игр. |
| Перечень соревнований, в которых учащиеся смогут принять участие | Чемпионаты по **PUBG: Battlegrounds/Apex legends**:  Кубок России по киберспорту  Чемпионат России по компьютерному спорту |
| Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы | Персональный компьютер (на каждого участника); мультимедийный проектор; видеоматериалы разной тематики по программе; выход в сеть Internet. |
| Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов) | Отличительная особенность заключается во внедрении в образовательный процесс новых информационных технологий, побуждающих учащихся решать самые разнообразные логические и конструкторские проблемы. Киберспорт является интеллектуальным видом спорта, а также эффективным средством развития тактического  мышления. |

# 

# 1.3 Цель и задачи программы

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

# Задачи

*Обучающие:*

* научить разбираться в совместимости комплектующих компьютера для киберспорта;
* познакомить обучающихся с основами киберспорта как спортивной дисциплины;
* научить основным правилам и особенностям проведения киберспортивных игр;
* изучить основы игры **PUBG: Battlegrounds/Apex legends**.

*Метапредметные:*

* формирование лидерских качеств, психологической и коммуникативной культуры обучающихся;
* развитие дисциплины, ответственности, навыков планирования своей деятельности;
* способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
* развивать внимание, память, наблюдательность; познавательный интерес;
* формирование умения работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
* развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе, команде.

*Личностные:*

* формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;
* стимулировать навыки познавательной активности, развивать коммуникативные навыки;
* научить строить доверительные дружеские отношения.

**Раздел 1. Введение в курс**

**Тема 1. Вводное занятие и техническая подготовка**

* Теория: Ознакомление с программой курса, его содержанием, формами работы и практическими занятиями. Проведение инструктажа по технике безопасности. Описание необходимых гаджетов. Создание аккаунта в Steam. Настройка игры: параметры графики, чувствительность мыши, настройка горячих клавиш.
* **Практика: Установка и настройка игры PUBG: Battlegrounds/Apex legends, создание аккаунта и первичная настройка управления.**

**Тема 2. Проверка базовых навыков учащихся**

* Практика: Прохождение встроенного обучения в игре, которое охватывает основы стрельбы, использование способностей агентов, и базовые тактики.

Раздел 2. Обучение игре **PUBG: Battlegrounds/Apex legends**

**Тема 3. Обзор карт**

* Теория: Изучение карт, их особенностей, ключевых позиций, точек.
* Практика: Прогулка по картам в режиме Custom (настроенная игра), изучение точек, где происходят основные столкновения.

**Тема 4. Предметы и экономика**

* Теория: Знакомство с экономикой игры: накопление кредитов, покупка оружия и брони. Обзор оружия и других предметов, которые можно купить в магазине.
* Практика: Тренировка выбора правильного снаряжения в зависимости от экономики команды и этапа игры. Игра в режиме Custom для изучения экономики.

**Тема 5. Изучение игровых режимов**

* Теория: Обзор основных режимов игры. Особенности каждого режима и их влияние на игровой процесс.
* Практика: Игры в различных режимах, освоение механики и стратегий для каждого из них.

**Тема 6. Микро- и макро-игра**

* Теория: Понимание микро- и макро-игры в **PUBG: Battlegrounds/Apex legends**. Важность управления ресурсами, таймингов и позиций.
* Практика: Отработка сценариев микро- и макро-игры, улучшение личного скилла и командного взаимодействия.

**Тема 7. Игра против ботов**

* Теория: Цели и задачи игры против ботов. Особенности игры против разных уровней сложности ботов.
* Практика: Игра против ботов в различных режимах для отработки стрельбы, передвижения и использования способностей.

**Тема 8. Командная игра против ботов**

* Теория: Важность командного взаимодействия. Разделение ролей в команде и координация действий.
* Практика: Игра командой из 3-4 человек против ботов, отработка командных стратегий и взаимодействия.

**Тема 9. Психологическая подготовка к игровым ситуациям**

* Теория: Управление стрессом во время игры. Подготовка к сложным игровым ситуациям и соревнованиям.
* Практика: Отработка методов нормализации стресса и контроля эмоций в напряженных моментах игры.

**Тема 10. Промежуточная аттестация**

* Практика: Командные игры против друг друга в формате 3x3; 4x4. Оценка прогресса и навыков студентов.

**Тема 11. Работа с поражениями и анализ ошибок**

* Теория: Методы работы с поражениями и извлечение уроков из неудач. Правила и этикет киберспортивных соревнований.
* Практика: Анализ записей игр, выявление ошибок и выработка стратегий для их исправления.

**Тема 12. Игра на позициях и использование укрытий**

* Теория: Изучение стратегий использования укрытий и позиций на карте.
* Практика: Отработка сценариев удержания и захвата позиций, использования укрытий в бою.

**Тема 13. Определение своей роли в команде**

* Теория: Определение своей роли в команде и понимание зон ответственности.
* Практика: Игры с акцентом на командное взаимодействие и распределение ролей.

**Тема 14. Основные этапы игры**

* Теория: Понимание стадий игры (начало, середина, конец) и их особенностей. Роль экономики и опыта на каждом этапе.
* Практика: Игры с акцентом на эффективное использование агентов и стратегии на разных этапах игры.

**Тема 15. Особенности рейтинговых игр**

* Теория: Понимание рейтинговой системы.
* Практика: Участие в рейтинговых играх, оценка текущего рейтинга и работа над его улучшением.

**Тема 16. Разбор ошибок и улучшение стратегии**

* Теория: Анализ записей игр, разбор ошибок и обсуждение стратегий.
* Практика: Корректировка тактик и стратегий в игре для повышения производительности.

**Тема 17. Просмотр матчей и изучение тактик**

* Теория: Изучение тактик и решений, используемых профессиональными игроками.
* Практика: Применение изученных тактик в реальных играх.

**Тема 18. Командная игра 3x3; 4x4**

* Практика: Синхронная игра в команде, разработка и реализация командных планов и стратегий.

**Тема 19. Повторный разбор матчей и изучение ошибок**

* Теория: Повторный анализ игр и ошибок, улучшение тактик и стратегии.
* Практика: Внедрение корректировок в игровую практику.

**Тема 20. Психологическая подготовка и подготовка к итоговой аттестации**

* Теория: Подготовка к стрессовым ситуациям в игровых матчах и соревнованиях.
* Практика: Отработка упражнений для улучшения психологической **устойчивости.**

**Тема 21. Итоговая аттестация**

* Практика: Участие в соревновательной игре или турнире для проверки и оценки освоенных навыков.

# 1.4 Учебный план

| **№ п/п** | **Наименование модуля, темы** | **Количество часов** | **Формы аттестации/контроля** |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  | Всего | Теория |
| **Раздел 1. Введение в курс** | **Введение** | **4** | **2** |
| 1 | Вводное занятие и техническая подготовка | 4 | 4 |
| 2 | Проверка базовых навыков учащихся | 2 | 0 |
| **Раздел 2. Обучение игре PUBG: Battlegrounds/Apex legends** | **Обучение** | **44** | **88** |
| 3 | Обзор карт и ключевых позиций | 12 | 2 |
| 4 | Оружие и снаряжение: выбор и использование | 8 | 2 |
| 5 | Экономика игры: кредиты, оружие, броня | 8 | 2 |
| 6 | Микро- и макро-игра: стратегия и тактика | 16 | 2 |
| 7 | Изучение игровых режимов и игра против ботов | 8 | 2 |
| 8 | Командная игра против ботов | 4 | 1 |
| 9 | Психологическая подготовка и игра командами 3x3; 4x4 | 4 | 1 |
| 10 | Промежуточная аттестация | 4 | 0 |
| 11 | Анализ поражений и извлечение уроков из неудачных игр | 4 | 2 |
| 12 | Работа с укрытиями и позиционированием на карте | 8 | 2 |
| 13 | Поиск и закрепление своей роли в команде | 8 | 2 |
| 14 | Основные этапы игры и их особенности | 8 | 2 |
| 15 | Особенности рейтинговых игр | 8 | 2 |
| 16 | Разбор ошибок и продолжение калибровки в рейтинговых играх | 8 | 2 |
| 17 | Просмотр записей матчей, изучение тактики и практика | 8 | 2 |
| 18 | Командная игра 3x3; 4x4 | 4 | 0 |
| 19 | Повторный просмотр записей матчей и разбор ошибок | 4 | 2 |
| 20 | Психологическая подготовка к игровым ситуациям и финальная подготовка к аттестации | 8 | 2 |
| 21 | Итоговая аттестация по курсу | 4 | 0 |
| **Итого:** | **144** | **48** | **96** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 1.5 Планируемые результаты

В процессе занятий по программе к окончанию учебного года обучающиеся будут уметь:

**Метапредметные результаты:**

* **Планирование:** Определение последовательности действий в рамках командной стратегии, разбиение сложных игровых задач на подзадачи, разработка тактики и плана для достижения победы в матчах.
* **Прогнозирование:** Предвидение игровых сценариев и реакций противника, оценка вероятных исходов на основе текущей игровой ситуации.
* **Контроль:** Анализ результатов командной игры, оценка исполнения стратегии и сравнение с планируемыми целями, выявление ошибок в действиях команды.
* **Коррекция:** Внесение изменений в тактику и стратегию во время игры, адаптация к неожиданным ситуациям и изменяющимся условиям.
* **Оценка:** Способность критически оценивать собственные игровые решения и действия команды, осознание их влияния на исход матча.
* **Поиск и выделение информации:** Эффективное использование ресурсов для поиска информации о механиках игры, персонажах, стратегиях и новостях из киберспортивной сцены **PUBG: Battlegrounds/Apex legends**.
* **Коммуникативные навыки:** Владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества с командой, умение четко и ясно формулировать мысли для эффективной командной работы.

**Предметные результаты:**

* **Оптимизация игровых настроек:** Умение настраивать компьютер и программное обеспечение для оптимальной игры в **PUBG: Battlegrounds/Apex legends**, включая графику, сетевые параметры и периферийные устройства.
* **Изучение основ киберспорта:** Понимание основных принципов и правил киберспорта, знание основ организации и проведения киберспортивных турниров.
* **Освоение игры PUBG: Battlegrounds/Apex legends:** Глубокое понимание игровых механик, стратегий и тактик, а также эффективное использование навыков агентов и ролей в команде.

**Личностные результаты:**

* **Развитие интереса и мотивации:** Широкие познавательные интересы, инициативность, готовность к саморазвитию и творческому подходу к решению игровых и жизненных задач.
* **Интерес к информационным технологиям:** Углубление интереса к IT и киберспорту, стремление применять полученные знания в других областях обучения и жизни.
* **Лидерство и ответственность:** Готовность к самостоятельным решениям и действиям, принятие ответственности за результаты, проявление лидерских качеств в команде.
* **Работа в команде:** Способность эффективно работать в коллективе, доброжелательное отношение к партнёрам по команде, готовность к продуктивной командной деятельности.
* **Здоровый образ жизни:** Принятие и поддержание здорового образа жизни, знание и соблюдение правил гигиены, эргономики и безопасности при работе с компьютером и в киберспорте.

В результате образовательной деятельности, при решении разнообразных учебно-практических задач, обучающиеся сформируют и разовьют необходимые универсальные учебные действия и специальные учебные умения, что создаст прочную основу для их дальнейшего успеха в учебной и профессиональной деятельности.

# Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

# 2.1 Календарный учебный график

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» №28 от 28.09.2020.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Год обучения | Всего учебных недель | Количество учебных часов | Режим занятий |
| 2024-2025 | 36 | 144 | 2 раза в неделю по 2 учебных часа |

# 2.2 Условия реализации программы

**Для успешной реализации данной программы необходимы следующие условия: Материально-техническое обеспечение:**

Занятия проходят в помещении с оптимальными условиями, отвечающими требованиям СанПиН, на базе Центра цифрового образования детей «IT-куб» г. Омск.

Для реализации учебных занятий используется следующее оборудование и материалы:

1. столы для компьютера;
2. компьютерные стулья;
3. системный блок;
4. монитор;
5. клавиатура и мышь;
6. наушники и микрофон;
7. моноблочное интерактивное устройство;
8. видеоматериалы разной тематики по программе;
9. выход в сеть Internet.

# Информационное обеспечение:

Операционная система Windows; Интернет-источники; поддерживаемые браузеры (для работы LMS): Microsoft edge, Chrome, Firefox, Yandex Browser, Opera, сетевая карта; звуковая карта; колонки;

# Программное обеспечение:

* операционная система Windows 10 и выше;
* Discord, Steam account, PUBG: Battlegrounds/Apex legends;
* любой браузер для интернет-серфинга.

# Кадровое обеспечение программы

Программа реализуется Дорошенко К.Ю., педагогом дополнительного образования. Образование: высшее.

# 2.3 Формы аттестации

Для определения результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы

**«Киберспорт»** разработана система контроля, который предусматривает мониторинг уровня подготовки обучающихся на всех этапах реализации программы.

Для определения результативности освоения программы используются следующие формы аттестации (текущая аттестация, промежуточная аттестация, аттестация по итогам освоения программы) и формы контроля (анализ результатов участия обучающихся в соревновании)

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов (зафиксированных в учебно-тематическом плане): педагогическое наблюдение, анализ на каждом занятии педагогом и учащимися качества приобретенных навыков общения, соревнование, анализ участия коллектива и каждого обучающегося в матчах.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: анкеты для родителей и учащихся, аналитическая справка, аналитический материал, грамота, журнал посещаемости, протокол соревнований, фото, отзыв детей и родителей, свидетельство (сертификат), статья и др.

Сведения о реализации права на предоставление документа об обучении (обучающиеся, успешно освоившие дополнительную общеобразовательную программу, выдается свидетельство, которое самостоятельно разрабатывается и утверждается образовательной организацией, могут выдаваться почетные грамоты, призы или устанавливаться другие виды поощрений).

# 

# 2.4 Оценочные материалы

Промежуточная аттестация и аттестация по итогам освоения программы

# ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ АТТЕСТАЦИИ УЧАЩИХСЯ

Название программы: \_ Группа: Педагог: ВРЕМЯ: ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПЛОЩАДКА:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № П/П | ФИО | Результат кол-во побед | Балл |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |
| 6 |  |  |  |
| 7 |  |  |  |
| 8 |  |  |  |
| 9 |  |  |  |
| 10 |  |  |  |

**9-12 балла (высокий уровень)** – высокий уровень развития компетенции. Обучающийся (его знания, умения) выделяются на общем фоне своей успешностью (оригинальностью, качеством).

**5-8 балла (средний уровень)** – промежуточный уровень.

**1-4 балл (низкий уровень)** – трудности в понимании заданий и учебного материала; низкий уровень развития компетенции, недостаточная активность.

1 победа - 1 балл.

# 

# 2.5 Методические материалы

Методические материалы включают в себя совокупность словесных, наглядных и практических методов.

К словесным методам относятся: лекция, рассказ, беседа, дискуссия, проблемный диалог, работа с книгой. В отличие от монологических методов (рассказ, лекция) активные методы (беседа, дискуссия, проблемный диалог) предусматривают включение обучающихся в обсуждение материала, что развивает их интерес к процессу познания. Кроме того, дискуссия учит прислушиваться к чужому мнению и объективно оценивать значение различных точек зрения.

Работа с печатными материалами нацелена на развитие у обучающихся внимания, памяти и логического мышления.

Практические методы предполагают активную деятельность обучающихся и включают: упражнения (выполнение обучающимися умственных либо практических действий, целью которых является овладение определенным навыком в совершенстве), лабораторные и практические работы, во время которых обучающиеся изучают какие-либо явления при помощи оборудования или обучающих машин.

Наглядные методы подразумевают использование в учебном процессе просмотра видео записей игры профессиональных киберспортсменов.

Также методические материалы содержат задания по всем типам методов познавательной деятельности: объяснительно-иллюстративного; репродуктивного характера; проблемного изложения.

Используемые методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности включают две группы:

1. методы стимулирования и мотивации интереса к учению (дискуссия, диспут, включение учащихся в ситуацию личного переживания успеха в учебе, в другие ситуации эмоционально-нравственных переживаний, метод опоры на полученный жизненный опыт, метод познавательной игры);
2. методы стимулирования и мотивации долга и ответственности в учении (убеждение, положительный пример, практическое приучение к выполнению требований, создание благоприятных условий для общения, поощрения и поиска, оперативный контроль над выполнением требований, благодарность, награда).

По формам организации образовательного процесса используется индивидуально- групповая, групповая, работа в парах, совместная партнёрская деятельность.

Формы организации учебных занятий имеют ярко-выраженную практическую направленность и могут включать в себя деловую ролевую игру, беседу, практическое занятие,

«мозговой штурм», мастер-классы, проектную деятельность, участие в соревнованиях и т.п.

Педагогические технологии, используемые в процессе, также имеют личностно- ориентированную и деятельностную направленность: технология проблемного обучения, технология игровой деятельности.

# 

# 2.6 Воспитательный компонент

Общей целью воспитания является формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

# Задачи воспитания:

1. поддерживать и развивать традиции учреждения, коллективные творческие формы

деятельности, реализовать воспитательные возможности ключевых дел «IT-куб» г. Омск, формировать у обучающихся чувство солидарности и принадлежности к образовательному учреждению;

1. реализовывать воспитательный потенциал общеобразовательных общеразвивающих программ и возможности учебного занятия и других форм образовательных событий;
2. развивать социальное партнерство как один из способов достижения эффективности воспитательной деятельности;
3. организовывать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, активно их включать в образовательный процесс, содействовать формированию позиции союзников в решении воспитательных задач;
4. использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству;
5. содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;
6. формировать сознательное отношение обучающихся к своей жизни, здоровью, здоровому образу жизни, а также к жизни и здоровью окружающих людей.
7. создавать инновационную среду, формирующую у детей и подростков изобретательское, креативное, критическое мышление через освоение дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ нового поколения в области инженерных и цифровых технологий;
8. повышать разнообразие образовательных возможностей при построении индивидуальных образовательных траекторий (маршрутов) обучающихся;
9. оптимизировать систему выявления, поддержки и развития способностей и талантов у

детей и подростков, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию обучающихся.

Условия воспитания – это внешняя объективная среда (обстановка, обстоятельства места, времени и действия, общественный строй и пр.), а также внешние субъективно сконструированные педагогов обстоятельства, которые существенно влияют на протекание организуемого педагогического процесса.

Мероприятия по взаимодействию с родителями (проведение родительских собраний, совместных праздников, мастер-классов и т.д.) А также участие родителей в проектной

деятельности, в разработке и защите проектов вместе с ребенком.

Примерный перечень мероприятий описываются мероприятия, соревнования, конкурсы, праздники проводимые в учреждении

# 2.7 Информационные ресурсы и литература

1. **Официальные ресурсы разработчиков игр**

* **Официальный сайт PUBG: Battlegrounds**: содержит последние обновления игры, патчноуты, обучающие материалы и советы от разработчиков. Полезно для понимания механики игры и следования за обновлениями.
* **Официальный сайт Apex Legends**: включает информацию о новых героях, обновлениях, турнирах и учебных руководствах.

1. **Платформы для просмотра и анализа геймплея**

* **Twitch**: популярная платформа для стриминга, где дети могут наблюдать за профессиональными игроками, участвовать в обсуждениях и учиться новым стратегиям.
* **YouTube Gaming**: содержит большое количество обучающих видео, гайд по героям, а также анализ профессиональных матчей.

1. **Обучающие курсы и гайды**

* **GameAcademy**: онлайн-платформа, предлагающая курсы по киберспортивным дисциплинам, включая PUBG и Apex Legends. Помогает развивать игровые навыки и улучшать стратегическое мышление.
* **Aim Lab**: программа для тренировки точности и реакции. Это полезный инструмент для детей, стремящихся улучшить свою игру в шутеры от первого лица.

1. **Литература**

* **"The Art of Competitive Gaming: How to Excel in PUBG and Apex Legends"**: книга, которая охватывает стратегии и тактики, применяемые в профессиональной игре, а также ментальные аспекты, необходимые для успеха.
* **"Esports for Kids: A Guide to Playing and Winning in Battle Royale Games"**: книга, ориентированная на молодую аудиторию, с простыми объяснениями сложных игровых механик и советами для начинающих.

1. **Комьюнити и форумы**

* **Reddit**: специализированные сабреддиты по PUBG и Apex Legends, где можно найти обсуждения тактик, советов и новых стратегий.
* **Discord-серверы**: тематические серверы, где игроки могут делиться опытом, находить команду и участвовать в локальных турнирах.

1. **Турнирные платформы**

* **Faceit**: платформа для организации и участия в турнирах, включая соревновательные лиги по PUBG и Apex Legends. Отличный способ для детей испытать свои навыки и развиваться в условиях соревнования.