

**Муниципальный орган управления образованием
Управление образованием ГО Красноуфимск
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 3»**

Принято на заседании
педагогического совета МАОУ СШ 3
Протокол № 1 от 29.08.2025 г.

Утверждено

Директором МАОУ СШ 3

И.А. Дубовской
Приказ № 352/25 от 29.08.2025 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
«Школьный кибер-клуб»**

Возраст обучающихся: 11-17 лет

Срок реализации программы - 1 год (144 часа)

Автор-составитель:

Коржавин Павел Васильевич,
педагог дополнительного образования

ГО Красноуфимск, 2025 г.

Содержание

1. Основные характеристики	
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	5
1.3. Планируемые результаты	6
1.4. Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	8
2. Организационно – педагогические условия	
2.1. Календарный учебный график	15
2.2. Условия реализации программы	15
2.3. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы	17
3. Список литературы	18

1. Основные характеристики

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы: дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы для секций по компьютерному спорту физкультурно-спортивная.

Актуальность программы: дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Школьный кибер клуб» (далее – программа) разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами: Федерального Закона от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ); Федерального закона РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.); Стратегии развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р); Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678-р); Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее – СанПиН); Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок); Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»; Приказа Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»; Устава МАОУ СШЗ; социальным заказом.

Данная программа является актуальной так, как многие подростки часами проводят у компьютера бесцельно и безрезультатно, а перевод увлечения в интеллектуальный спорт будет регламентировать игровую деятельность и иметь целенаправленность на участие в турнирах различного уровня. Приказом Минспорта №470 от 29 апреля 2016 года признан и включен в первый раздел Всероссийского реестра видов спорта – признанные виды спорта вид спорта «компьютерный спорт» с номер-кодом вида спорта 1240002411М.

Компьютерный спорт (киберспорт, электронный спорт) – это вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных игр или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. В киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте:

профессионализм, целеустремленность, инициативность, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе.

Особенность киберспорта состоит в том, что участниками соревнований могут быть и дети с ограниченными физическими возможностями, которые могут играть наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

На занятиях по программе обучающиеся познакомятся с официальными дисциплинами киберспорта, правилами и стратегиями игр. В ходе курса ребята смогут участвовать в соревнованиях в различных амплуа: игрок, комментатор, судья.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что организованная игровая деятельность является толчком для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подростков. Вместо запрета и отрицания видеоигр, курс позволяет направить увлечение подростка в результативное русло.

Психологи отмечают, что

- у обучающихся улучшаются концентрация и скорость реакции, анализ ситуации, вычислительные навыки, принятие решений в критических ситуациях, повышается стрессоустойчивость;
- в играх ребята продумывают тактику и стратегию, распределяют роли, учатся планировать свои действия, ставить цели, соотносить планы с полученным результатом;
- улучшаются навыки работы в команде, проявление лидерских навыков, формируются коммуникативные навыки;
- игра в команде и участие в турнирах позволяет раскрыться и приобрести уверенность в себе, независимо от возраста, внешних физических данных;
- играющие ребята хорошо разбираются и постоянно интересуются новыми технологиями, так как видеоигры являются их прямым отражением.

Обучаясь по данной программе, ребята учатся принимать оптимальную стратегию игрового поведения, ведущую к достижению игрового результата, сотрудничать с каждым членом команды и игроками любого вида соревнований, проектировать командный успех и успешное продвижение в соревновании, принимать сложные решения в оптимальные сроки, прогнозировать и предугадывать действия соперника.

Программа курса может быть использована для подготовки обучающихся к профильным конкурсам и соревнованиям по данному направлению.

Вариативность содержания программы обуславливается возможностью выбора обучающимся темы проектов для выполнения в рамках программы в зависимости от собственных интересов и предпочтений. При реализации совместных проектов обучающиеся получают опыт командной работы.

Адресат программы: программа адресована для обучающихся в возрасте

11-17 лет.

Программа не предполагает конкурсного отбора, рассчитана на сопровождение всех категорий обучающихся.

Число обучающихся, одновременно находящихся в учебной группе составляет 10 человек.

Объем программы: 144 часов.

Срок освоения программы: 1 год.

Режим занятий:

Продолжительность одного академического часа - 40 минут.

Перерыв между учебными занятиями - 10 минут.

Общее количество часов в неделю - 4 часа.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Форма обучения: очная.

Форма организации образовательного процесса: групповая, индивидуальная.

Форма реализации программы: традиционная.

Формы проведения занятий: беседа, защита кейсов, практическая работа, опрос, дискуссия, публичное выступление с демонстрацией результатов работы.

Формы подведения итогов реализации общеразвивающей программы - опрос, представление и защита своего проекта.

1.2. Цель и задачи дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Цель программы: формирование у детей стойких навыков командной работы, а также развитие логического мышления, креативности и реакции в дисциплинах киберспорта.

Задачи программы:

Обучающие:

- обучение основам киберспорта;

- самостоятельное применение теории и практики в соревнованиях по компьютерному спорту;
- формирование навыков обработки, систематизации и представления информации в компьютерной среде.

Воспитательные:

- формирование умения организовать свой досуг средствами компьютерных и интернет технологий;

- воспитание усидчивости, аккуратности, умения планировать свое время и терпение;
 - воспитание умения работать в команде.

 - приобретение соревновательного опыта и формирование спортивной культуры учащихся.
- Развивающие:
- развитие интереса к изучению особенностей дисциплин киберспорта;
 - развитие интеллектуальных способностей учащихся;

 - развитие познавательных и профессиональных интересов обучающихся.

Формы обучения по программе: очная, очная с применением дистанционных технологий.

Форма организации деятельности: групповая, с применением дистанционных технологий.

1.3. Планируемые результаты

Результаты освоения программы:

Личностными результатами изучения программы являются:

- Развитие навыков игры в команде.
- Развитие индивидуальных игровых навыков.
- Умение обрабатывать поток большого объема информации, в условиях изменяющихся внешних факторов.
- Формирование личностного отношения друг к другу, к педагогу.

Готовность и способность обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению, сформированность их мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности в области дисциплин компьютерного спорта.

Метапредметными результатами изучения программы являются:

- развитие коммуникативных умений и овладение опытом межличностной коммуникации в игре.
- умение самостоятельно определять цели своего обучения в кибер спортивной дисциплине, ставить и формулировать для себя новые задачи в

- учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
 - умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований тренера, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся игровой ситуацией;
 - умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, сформулированной тренером, собственные возможности её решения;
 - владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в реальной игровой ситуации;
 - умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов;
 - формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение при разборе турниров.

Предметными результатами изучения программы являются:

- понимание роли и значения интеллектуального спорта (киберспорта) в формировании личностных качеств обучаемого;
- овладение системой знаний о физическом совершенствовании человека, создание основы для формирования интереса к расширению и углублению знаний по истории развития кибер спорта, освоение умений отбирать упражнения и регулировать физические нагрузки для самостоятельных систематических занятий с учётом индивидуальных возможностей и особенностей организма, планировать содержание этих занятий, включать их в режим учебного дня и учебной недели;
- освоение базовых знаний в дисциплинах компьютерного спорта: боевая арена, соревновательные головоломки, спортивный симулятор, стратегия в реальном времени, технический симулятор и файтинг (на уровне ознакомления);

применение полученных знаний и умений для решения задач в игре.

В результате изучения программы ученик должен: иметь представление:

- о дисциплинах компьютерного спорта;
- о тренировках и составлении методик тренировок;

- о технических составляющих компьютера;
- о средствах связи и передачи информации, способах коммуникации во время игры или тренировки;
- о турнирных площадках; уметь:
- Правильно распределять ресурсы во время игры, в каждой из дисциплин компьютерного спорта.
- Грамотно анализировать ситуацию во время игры с учётом как собственных, так и командных возможностей.
- Пользоваться каналами связи, для онлайн матчей, тренировок и консультаций.
- Устанавливать игры и программы, необходимые для соревновательной деятельности и тренировок.
- Пользоваться браузером и антивирусными программами.
- Настраивать оборудование и выявлять технические неполадки в гарнитуре и девайсах.
- Принимать правильные решения, учитывая возможности и ресурсы команды.
- Анализировать игры с командой.

1.4 Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие. Правила техники безопасности	1	1	0
2.	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.	1	0	1
3.	Компьютерные вирусы. Антивирусные программы.	2	1	1
4.	Классификация компьютерных игр	2	1	1
5.	Системные требования к игровому ПК	2	1	1
6.	Игровые аксессуары	5	1	4
7.	Установка и настройка специального программного обеспечения для игровой деятельности	4	1	3

8.	Обзор возможностей игровых платформ в сети Интернет	6	2	4
9.	Дисциплины компьютерного спорта и основные игры-представители.	1	1	0
10.	Современные соревнования по компьютерному спорту: характеристика и особенности	1	1	0
11.	Дисциплина «Соревновательные головоломки»: общая характеристика.	1	1	0
12.	Особенности игры Dota 2.	3	1	2
13.	Особенности игры CS2.	3	1	2
14.	Игровая практика по дисциплине «Соревновательная головоломка».	3	1	2
15.	Дисциплина «Технический симулятор»: общая характеристика.	3	0	3
16.	Особенности игры 1.	1	1	0
17.	Роли игроков в киберспортивных играх дисциплины «Технический симулятор».	3	1	2
18.	Игровая практика по дисциплине «Технический симулятор»	2	0	2
19.	Дисциплина «Стратегия в реальном времени»: общая характеристика.	1	1	0
20.	Особенности игры 2.	1	0	1
21.	Игровая практика по играм дисциплины «Стратегия в реальном времени».	1	1	0
22.	Особенности игры League of legends.	2	1	1
23.	Дисциплина «Спортивный симулятор»: общая характеристика.	2	0	2
24.	Особенности игры 3.	1	1	0
25.	Игровая практика по играм дисциплины «Спортивный симулятор».	10	2	8
26.	Роли игроков в команде по играм дисциплины «Боевая арена». Их сходство и различие	3	1	2
27.	Киберспортивные игры дисциплины «Боевая арена»: общая характеристика. Знакомство с игрой Dota 2: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации	15	6	9

28.	Роли игроков в команде по дисциплине «Боевая арена», их сходство и различие.	14	5	9
29.	Стратегия и тактика в командной игре по киберспортивной дисциплине	7	1	6
30.	Особенности подхода команды к тренировкам.	7	1	6
31.	Особенности каждой роли игрока в команде	6	1	5
32.	Просмотр и разбор профессиональных матчей	2	1	1
33.	Просмотр и разбор матчей обучающихся	7	1	6
34.	Особенности реализации командных стратегий профессиональными игроками на чемпионатах	7	6	1
35.	Особенности игровых ролей выбранной дисциплины	2	2	0
36.	Изменение стратегии команды в зависимости от стратегии противника	12	6	6
	Итого:	144	53	91

Содержание учебного плана

Тема 1. Вводное занятие. Правила техники безопасности.

Теория. Изучение базовых правил техники безопасности при работе за компьютером.

Тема 2. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.
Практика. Подготовка компьютера и рабочего места к игровой деятельности.

Тема 3. Компьютерные вирусы. Антивирусные программы.

Теория. Знакомство с понятиями “Вирус”, “Анти-вирус”, а также видами вирусов и перечнем анти-вирусных программ.

Практика. Установка и настройка антивирусной программы на игровой ПК.

Тема 4. Классификация компьютерных игр

Теория. Изучения жанров игр, а также их классификация по различным параметрам.

Практика. Запуск и знакомство с играми разных жанров.

Тема 5. Системные требования к игровому ПК.

Теория. Изучение необходимых требований для оптимальной работы компьютера.

Практика. Сопоставление системных требований различных игр, а также анализ игрового компьютера по критериям.

Тема 6. Игровые аксессуары.

Теория. Знакомство с игровыми аксессуарами и их разновидностями. Практика. Сравнение характеристик игровых аксессуаров для компьютера, используемых для различных целей и задач.

Тема 7. Установка и настройка специального программного обеспечения для игровой деятельности.

Теория. Знакомство с ведущими игровыми платформами и программами, нацеленными на улучшение качества игр.

Практика. Установка онлайн-сервиса цифрового распространения компьютерных игр и программ «Steam» и его настройка.

Установка

программы «NVIDIA GeForce Game Ready» и его настройка. Установка игр онлайн-сервиса «Steam». Установка необходимых драйверов, для оптимальной работы компьютера.

Тема 8. Обзор возможностей игровых платформ в сети Интернет.

Теория. Знакомство с понятием «Игровая платформа». Изучение предназначения игровых платформ в сети интернет.

Практика. Регистрация на различных игровых платформах, а также их непосредственное использование. Платформы: Steam, Origin, Epic Game Store, Blizzard.

Тема 9. Дисциплины компьютерного спорта и основные игры-представители. Теория. Понятие компьютерного спорта и знакомство с дисциплинами компьютерного спорта.

Тема 10. Современные соревнования по компьютерному спорту: характеристика и особенности

Теория. Обзор и анализ турниров по компьютерному спорту. Чемпионат, Кубок, Первенство, спортивные и физкультурные мероприятия.

Тема 11. Дисциплина «Соревновательные головоломки»: общая характеристика.

Теория. Знакомство с дисциплиной «Соревновательные головоломки». Игры-представители дисциплины.

Тема 12. Особенности игры Hearthstone.

Теория. Знакомство с игрой Hearthstone: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации.

Практика. Регистрация на официальном сайте разработчика. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение карт (стоимость,

характеристики, эффект, здоровье и урон и т.д.), изучение терминологии игры (боевой клич, предсмертный хрип, существо, заклинание, герой и т.д.), изучение механик и особенностей игры.

Тема 13. Особенности игры Clash Royal.

Теория. Знакомство с игрой Clash Royal: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации.

Практика. Регистрация на официальном сайте разработчика. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение карт (стоимость, характеристики, эффект, здоровье и урон и т.д.), изучение терминологии игры (боевой клич, предсмертный хрип, существо, заклинание, герой и т.д.), изучение механик и особенностей игры.

Тема 14. Игровая практика по дисциплине «Соревновательная головоломка». Практика. Игра в различных игровых режимах, с целью увеличения рейтинга в режиме или получения внутриигровой валюты.

Тема 15. Дисциплина «Технический симулятор»: общая характеристика

Теория. Знакомство с дисциплиной «Технические симуляторы». Игры-представители дисциплины.

Тема 16. Особенности игры 1.

Теория. Знакомство с игрой: Изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации.

Практика. Регистрация на официальном сайте разработчика. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение разновидностей виртуальной военной техники и её особенностей.

Тема 17. Роли игроков в киберспортивных играх дисциплины «Технический симулятор».

Теория. Определение понятия роли. Виды игровых ролей. Сходство ролей в различных играх дисциплины «Технические симуляторы».

Практика. Составление тактического плана и распределение ролей и обязанностей игроков перед игрой. Смена ролей во время игрового процесса и адаптация к игровой ситуации.

Тема 18. Игровая практика по дисциплинам «Технические симуляторы» Практика. Выбор игры учеников, для участия в соревнованиях по Техническим симуляторам. Создание индивидуальной разминки и системы тренировок для обучающихся. Игра в онлайн режиме.

Тема 19. Дисциплина «Стратегия в реальном времени»: общая характеристика.

Теория. Знакомство с дисциплиной «Стратегия в реальном времени». Игры-представители дисциплины «Стратегия в реальном времени».

Тема 20. Особенности игры 2.

Теория. Знакомство с игрой 2: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации.

Практика. Регистрация на официальном сайте разработчика. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение характеристик и особенностей игры 2.

Тема 21. Игровая практика по играм дисциплины «Стратегия в реальном времени».

Практика. Игра в различных игровых режимах «5 на 5» или «1 на 1» для увеличения рейтинга и/или получения внутриигровой валюты.

Тема 22. Особенности игры League of legends.

Теория. Знакомство с игрой League of legends: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации.

Практика. Регистрация на официальном сайте разработчика. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение терминологии игры и её механик. Игра в различных игровых режимах для увеличения рейтинга и/или получения внутриигровой валюты.

Тема 23. Дисциплина «Спортивный симулятор»: общая характеристика.

Теория. Знакомство с дисциплиной «Спортивный симулятор».

Игры-представители дисциплины. Позиция дисциплины «Интерактивный футбол» и её отличие от дисциплины «Спортивный симулятор».

Тема 24. Особенности игры 3.

Теория. Знакомство с игрой 3: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации. Краткий анализ серий игр 3, их особенности и различия.

Практика. Регистрация на официальном сайте разработчика игры 3. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение терминологии игры и её механик.

Тема 25. Игровая практика по дисциплинам направления «Спортивный симулятор».

Практика. Игра в различных игровых режимах «1 против компьютера» или «1 на 1», с целью увеличения рейтинга в режиме и/или получения внутриигровой валюты.

Тема 26. Киберспортивные дисциплины направления «Боевая арена»: общая характеристика. Знакомство с игрой Dota 2: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации

Теория. Знакомство с дисциплиной «Боевая арена». Игры-представители дисциплины направления «Боевая арена».

Практика. Регистрация на официальном сайте разработчика игры Dota 2. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение терминологии игры и её механик (предметы, способности, герои и атрибуты, строения, эффекты, опыт и золото, время и время перезарядки, руны, существа и их типы, здоровье и мана). Игра в различных игровых режимах для увеличения рейтинга в режиме и/или опыта в игре.

Тема 27. Роли игроков в команде по киберспортивным дисциплинам направления «Боевая арена», их сходство и различие.

Теория. Определение понятия роли в дисциплине направления «Боевая арена». Виды игровых ролей. Распределение игровых ролей между учениками.

Практика. Составление тактического плана и распределение ролей и обязанностей игроков перед игрой. Смена ролей во время игрового процесса и адаптация к игровой ситуации. Командное общение с соблюдением правил культуры и этики. Анализ матчей и игр профессиональных игроков. Анализ матчей учеников с целью выявления ошибок и дальнейшего их исправления. Изучения механик и особенностей игры на практике.

Тема 29. Стратегия и тактика в командной игре по киберспортивной дисциплине.

Теория. Обзор и изучение стратегий и тактик в командной игре.

Практика. Применение изученных стратегий и тактик в игровом командном матче.

Тема 30. Особенности подхода команды к тренировкам.

Теория. Анализ командных тренировок профессиональных команд. Практика.

Применение тактических приемов и упражнений профессиональных команд, в системе тренировок собственной команды или индивидуального игрока.

Тема 31. Особенности каждой роли игрока в команде. Теория. Изучение игроками ролей союзников в команде.

Практика. Индивидуальные тренировки с обучающимися по их ролям.

Тема 32. Просмотр и разбор профессиональных матчей.

Теория. Просмотр игрового матча профессиональной команды. Практика. Анализ матча профессиональной команды.

Тема 33. Просмотр и разбор матчей обучающихся

Теория. Просмотр матча обучающихся. Практика. Анализ матча обучающихся.

Тема 34. Особенности реализации командных стратегий профессиональными игроками на чемпионатах.

Теория. Просмотр матча профессиональной команды в рамках соревнований по избранной дисциплине.

Практика. Анализ игровых моментов, влияющих на ситуацию в игре.

Тема 35. Особенности игровых ролей выбранной дисциплины.

Теория. Изучение возможных игровых ролей с учетом обновления игры.

Тема 36. Изменение стратегии команды в зависимости от стратегии противника.

Теория. Анализ составленных стратегий и разбор возможных игровых ситуаций, влияющих на результат матча.

Практика. Изменение собственного плана на игру и стратегии, с учётом возможных игровых ситуаций и игры соперника.

Раздел 2. Организационно - педагогические условия

2.1. Календарный график

Количество учебных недель	36
Количество часов в неделю	4
Количество часов	144
Начало учебного года	02.09.2025 г.
Начало занятий	08.30
Окончание занятий	20.00
Праздничные нерабочие дни	04.11.2025 г., с 01.01.2026 по 08.01.2026 г., 23.02.2026 г., 08.03.2026 г., 01.05.2026 г., 09.05.2026 г.
Окончание учебного года	30.05.2026 г.

2.2. Условия реализации программы

Материально – техническое обеспечение:

1. Ноутбуки – 10 шт.
2. Наушники – 10 шт.
3. Интерактивная доска -1 шт.
4. Проектор – 1 шт.
5. Сканер – 1 шт.
6. Принтер– 1 шт.
7. Мультимедиа проектор, экран – 1 шт.

8. Микрофон – 1 шт.
9. Модем – 1 шт.
10. Компьютерная мышь - 10 шт.
11. Столы для обучающихся - 3 шт.
12. Стулья для обучающихся - 12 шт.
13. Стол для педагога – 1шт.
14. Стул для педагога – 1 шт.
15. Персональный компьютер

Программные средства:

1. Операционная система - Windows 11;
2. Антивирусная программа – Avast;
3. Программа-архиватор – WinRAR;
4. Пакет современных графических редакторов
5. Игровая платформа STEAM

Методическое обеспечение программы:

Основные принципы, положенные в основу программы:

Принцип сотрудничества предполагает субъект-субъектное взаимодействие педагога и детей, их равноправную, активную совместную деятельность в процессе образования, где они выступают субъектами командной работы, где результат зависит от каждого индивидуально. Субъект - субъектное взаимодействие состоит в осознании субъектами целей, условий, содержания и способов деятельности, адекватное оценивание ее результатов.

Отношения участников дополнительного образования строятся на основе диалога, создающего оптимальные предпосылки для эффективного общения равных, принимающих, уважающих друг друга людей, умеющих слушать и воспринимать чужую точку зрения и адекватно на нее реагировать.

Принцип продуктивности деятельности состоит в обязательности получения продукта самостоятельной деятельности, что является одним из важных условий дополнительного образования. Продуктом деятельности в интеллектуальном спорте являются индивидуальный рейтинг в игре, как индивидуальные, так и групповые спортивные достижения и т.п.

Принцип единства группового и индивидуального обучения. Этот принцип обусловлен тем, что индивид становится личностью/спортсменом, благодаря, с одной стороны, его общению и взаимодействию с другими игроками, а с другой — в стремлении к личному результату. В рамках программы учащиеся образуют команды, распределяют роли в команде в зависимости от сильных сторон и в этих ролях готовятся к командным турнирам.

Формы проведения занятий:

работа в группах (по 10 человек) – командный уровень;
 по плану индивидуальной тренировки;
 просмотр и обсуждение турниров;
 обсуждение и разрешение проблем («мозговой штурм», ПОПС-формула=Позиция+Обоснование+Пример+Следствие, «дерево решений»).

Методы обучения: приоритет в работе педагога отдается приемам опосредованного педагогического воздействия, на первый план выдвигаются диалогические методы общения, совместный поиск истины, анализ индивидуальной и групповой игровой деятельности.

2.3. Формы аттестации и оценочные материалы

Программой предусматриваются следующие виды контроля: предварительный, текущий, итоговый.

Предварительный контроль проводится в первые дни обучения, определяется уровень игры.

Текущий контроль проводится в следующих формах: опрос, повторение основных понятий и методов, определение основных навыков работы, наблюдение и результаты игровой деятельности (персональный рейтинг).

Итоговый контроль проводится на основе сравнения персонального рейтинга до прохождения программы и по ее итогам.

Оперативный контроль осуществляется в ходе объяснения нового материала с помощью контрольных вопросов и индивидуальных заданий.

Конечный результат оценивается по активности обучаемых в конкурсных мероприятиях различного уровня.

Критерии оценки знаний, умений и навыков при освоении программы

Систематически организуется деятельность, направленная на изучение уровня освоения образовательной программы. Результаты исследований отражаются в журнале.

Критерии оценки результативности образовательной деятельности		
Уровень теоретических знаний	Знания	
Низкий	Владеет некоторыми конкретными знаниями. Знания воспроизводит дословно и буквально.	Н
Средний	Запас знаний близкий к содержанию образовательной программы. Неполное владение понятиями терминами, законами, теорией.	С
	Запас знаний полный. Информацию воспринимает,	

Высокий	понимает, умеет переформулировать своими словами.	В
Уровень практических умений и навыков	Специальные умения, навыки.	
Низкий	В практической деятельности допускает серьезные ошибки, слабо владеет умениями и навыками	Н
Средний	Владеет специальными навыками на репродуктивно-подражательном уровне.	С
Высокий	Воспитанник владеет творческим уровнем деятельности (самостоятелен, высокое исполнительское мастерство)	В

Оценка качества освоения программы производится на итоговом командном турнире.

3. Список литературы

1. <https://resf.ru/>