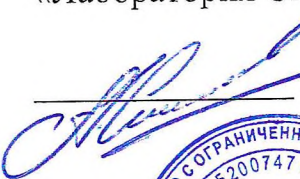


**УТВЕРЖДАЮ**

Генеральный директор ООО  
«Лаборатория Сильченко»

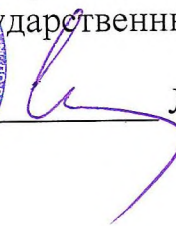
  
А.П. Сильченко



**УТВЕРЖДАЮ**

И.о. ректора ФГБОУ ВО «Тверской  
государственный университет»





Л. Н. Скаковская

**ПРИНЯТО**

Ученым советом ИнНО ТвГУ

«3» октября 2019 г.  
Протокол № 5

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

**«КИБЕРСПОРТ»**

Тверь, 2019

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» (далее - программа) рассчитана на лиц в возрасте 8+.

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

Киберспорт (компьютерный спорт, электронный спорт) – это вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой.

В интеллектуальных видах спорта, в том числе и в киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремлённость, инициативность, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе.

Особенностью киберспорта является его индифферентность к физическим данным участников соревнований – люди с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

Программа 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.

Предусмотренные данной программой занятия могут проводиться как в смешанных группах, состоящих из учащихся разного возраста, так и из учащихся одного возраста. Предполагается, что в дальнейшем группы учащихся, которые занимаются по данной программе, будут участвовать в чемпионатах по киберспорту в качестве сборной. Специфика соревнований в командном киберспорте обуславливает численность игроков в команде не более 5 человек. Поэтому в одном объединении могут сформироваться несколько сборных команд.

*Новизна и отличительные особенности программы.* В ходе данного курса обучающиеся осваивают обращение с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе курса обучающиеся будут участвовать не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет обучающимся опыт, который позволит им не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

### **Программа состоит из пяти модулей:**

- 1 модуль – «**CS:GO Lite**», 20 академических часов;
- 2 модуль – «**CS:GO Basic**», 40 академических часов;
- 3 модуль – «**CS:GO PRO**», 80 академических часов;
- 4 модуль – «**Scratch**», 32 академических часа;
- 5 модуль – «**Unity**», 48 академических часа.

После успешного освоения каждого из модулей программы, обучающемуся выдается сертификат об освоении соответствующего модуля программы.

## 1. ЦЕЛЬ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цель программы – выявление интеллектуальных, творческих и физических способностей обучающихся, формирование у них интереса к киберспорту.

### **Задачи программы:**

1. Развитие интеллектуальных способностей обучающихся;
2. Организация досуга, создание условий для творческой самореализации и самоутверждения обучающихся;
3. Знакомство с основами киберспорта;
4. Развитие интереса у обучающихся к дальнейшему изучению английского языка, с учетом специфики киберспорта;
5. Развитие учебных умений и формирование у обучающихся рациональных приемов по овладению английским языком;
6. Создание благоприятных условий для формирования у обучающихся готовности к коммуникации на английском языке;
7. Развитие у обучающихся техники речи, артикуляции в рамках изучения английского языка с уклоном на «Киберспорт»;
8. Формирование межличностных отношений;
9. Тренировка умения работать в команде и договариваться;
10. Развитие мелкой моторики, реакции и стратегического мышления;
11. Выработка в обучающихся командного духа и базового понимания того, что такое «стратегия»;
12. Выявление, развитие и поддержка обучающихся, проявляющих выдающиеся способности в киберспорте, создание условий для приобретения соревновательного опыта и Профилактика здорового образа жизни и избежание совершения правонарушений среди молодёжи.

## 2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

В ходе изучения курса вносится существенный вклад в развитие личностных результатов.

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

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

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

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;

- умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;

- готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;

- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности.

В результате освоения программы обучающиеся должны *знать*:

- системные требования к аппаратуре для компьютерных игр;
- совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими;
- ассортимент современных игровых аксессуаров, их технические характеристики и особенности, способы и приёмы их детальной настройки;
- программы для голосового общения, принципы работы, настройки и особенности использования;
- основные классы компьютерных игр;
- основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;

*уметь*:

- настраивать аппаратуру компьютера под игры;
- выполнять настройку и калибровку игровых аксессуаров;
- создавать аккаунт;
- устанавливать, и настраивать программы для голосового общения.

### 3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### 3.1. УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

##### Модуль 1 «CS:GO Lite» (20 часов, 8 недель)

№	Наименование тем	Всего часов	Лекции	Практические	Самостоятельная работа
1	Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.	1	1		
2	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.	2	1	1	
3	Выбор и настройка игровых аксессуаров.	2	1	1	
4	Киберспортивные дисциплины направления стратегии	2		1	1
5	Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины.	2	1	1	
6	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	2	1	1	
7	Практика игры в команде. Распределение ролей.	2		1	1
8	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.	2	1	1	
9	Итоговая аттестация (зачет)	1			1
10	Английский язык	2		2	
11	Работа с психологом	2		2	
	<b>ВСЕГО</b>	<b>20</b>	<b>6</b>	<b>11</b>	<b>3</b>

### Модуль 2 «CS:GO Basic» (40 часов, 8 недель)

№	Наименование тем	Всего часов	Лекции	Практические	Самостоятельная работа
1	Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.	1	1		
2	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.	2	1	1	

3	Выбор и настройка игровых аксессуаров.	2	1	1	
4	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	2		2	
5	Киберспортивные дисциплины направления TPS/аркадные симуляторы.	1		1	
6	Киберспортивные дисциплины направления стратегии	2		1	1
7	Киберспортивные дисциплины направления МОБА.	1		1	
8	Прочие киберспортивные дисциплины.	2	1	1	
9	Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины.	2	1	1	
10	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	2	1	1	
11	Практика игры в команде. Распределение ролей.	2		1	1
12	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.	2	1	1	
13	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	2		1	1
14	Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.	6		5	1
15	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.	2		1	1
16	Итоговая аттестация (зачет)	1			1
17	Английский язык	4		4	
18	Работа с психологом	4		4	
	<b>ВСЕГО</b>	<b>40</b>	<b>7</b>	<b>28</b>	<b>1</b>

### Модуль 3 «CS:GO PRO» (80 часов, 16 недель)

№	Наименование тем	Всего часов	Лекции	Практические	Самостоятельная работа
1	Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.	2	2		
2	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.	4	2	2	
3	Выбор и настройка игровых аксессуаров.	4	2	2	
4	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	4		4	
5	Киберспортивные дисциплины направления TPS/аркадные симуляторы.	2		2	
6	Киберспортивные дисциплины направления стратегии	4		2	2
7	Киберспортивные дисциплины направления МОВА.	2		2	
8	Прочие киберспортивные дисциплины.	4	2	2	
9	Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины.	4	2	2	
10	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	4	2	2	
11	Практика игры в команде. Распределение ролей.	4		2	2
12	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.	4	2	2	
13	Отработка командных стратегий и тактических приёмов.	4		2	2
14	Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.	12		6	6
15	Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.	4		2	2
16	Итоговая аттестация (зачет)	2			2
17	Английский язык	8		8	
18	Работа с психологом	8		8	
	ВСЕГО	80	14	50	16

**Модуль 4 «Scratch» (32 часа, 16 недель)**

№	Наименование дисциплин (модулей), разделов, тем	Всего час	Теория, мин	Практика, мин	Форма контроля
1	Как устроен Scratch. Первая программа.	1	40	40	Проверка проекта
2	Усложняем первую программу.	1	40	40	Проверка проекта
3	Циклическое выполнение программы.	1	40	40	Проверка проекта
4	Первый мультфильм.	1	40	40	Проверка проекта
5	Проект “футбол”.	2	40	80	Проверка проекта
6	Координата X и Y.	2	40	80	Проверка проекта
7	Мультфильм “Летучий кот и летучая мышь”	2	40	80	Проверка проекта
8	Проект “Лабиринт”.	2	40	80	Проверка проекта
9	Мультфильм “Привидения”.	2	40	80	Проверка проекта
10	Проект “Котёнок на минном поле”	2	40	80	Проверка проекта
11	Проект “Волшебник”	2	40	80	Проверка проекта
12	Проект “кот математик”	2	40	80	Проверка проекта
13	Проект “Кот с реактивным ранцем” А. Простейшая игра “кот и бревно”	2	40	80	Проверка проекта
14	Проект “Кот с реактивным ранцем” Б. Добавление физики	2	40	80	Проверка проекта



15	Проект “Кот с реактивным ранцем” В. Доработка проекта	2	40	80	Проверка а проект
16	Проект “Платформер”	2	40	80	Проверка а проект
17	Проект “Лови вкусняшки”	2	40	80	Проверка а проект
18	Доп. проект	2	40	80	Проверка а проект
-	<b>Итого:</b>	<b>32</b>			-

#### Модуль №5 «Unity» (48 часа, 16 недель)

№	Наименование дисциплин (модулей), разделов, тем	Всего занятий	Всего, час	Теория, час	Практика, час	Форма контроля
<b>1</b>	<b>Введение</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
1.1	Регистрация, введение и теоретические основы	1	1.5	0.5	1	
1.2	Основы работы с объектами в среде Unity 3D	1	1.5	0.5	1	
<b>2</b>	<b>Основы</b>	<b>12</b>	<b>18</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>Итоговый проект</b>
2.1	Основы создания 3D игровых сцен в Unity	3	4.5	1.5	3	Обзор построения уровня
2.2	Работа с UI элементами	3	4.5	1.5	3	Создание Меню
2.3	Создание собственного скрипта в Unity	3	4.5	1.5	3	Проверка работоспособ ности Скриптов
2.4	Билд игры и проверка проекта	3	4.5	1.5	3	Проверка учащихся учащимися

<b>3</b>	<b>Углубление</b>	<b>32</b>	<b>48</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	<b>Итоговый проект</b>
3.1	Создание сцены	4	6	2	4	Обзор построения уровня
3.2	Работа с UI элементами	2	3	1	2	Создание Меню
3.3	Работа с Анимацией	3	4.5	1.5	3	Анимация персонажей
3.4	Создание собственного скрипта в Unity	20	30	10	20	Проверка работоспособности Скриптов
3.5	Работа со звуком в Unity	2	3	1	2	Создание звуков в проекте
3.6	Билд игры и проверка проектов	1	1.5	0.5	1	Проверка проектов
-	<b>Итого:</b>	<b>48</b>				-

### 3.2. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Календарный учебный график представляется в виде расписания занятий и утверждается директором ИнНО ТвГУ до начала занятий по программе.

### 4. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Текущий контроль осуществляется в форме контроля посещаемости, выполнения кейсов и творческих заданий.

### 5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

К освоению программы допускаются лица:

- с предъявлением возрастных требований (8+);
- без предъявления требований к уровню образования.

### 6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Для лекционных занятий используются аудитории (аудитории кор. А, Б);

Для практических занятий – компьютерный класс с выходом в Интернет (кор. Б, ауд. 301).

## 7. РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

### Основная литература:

1. Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, 7 мая 2013 года, <http://ru.dota2.com/2013/05/представляем-интерактивный-компедиу/>, (дата обращения 18.06.2018).

### Дополнительная литература:

1. Гельфан Е.М. От игры к самовоспитанию. – М.: Издательство «Просвещение», 1964. – 84 с.

2. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013.– С. 90-96.

3. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – С. 81-91.

4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // [postnauka.ru](http://postnauka.ru), 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)

5. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7.– СПб.: Наука и Техника, 2013. – 192 с.

6. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, 12 декабря 2013 года, <http://www.team-empire.org/news/1594/>, (дата обращения 18.06.2018).

7. Андрей «FUki» Кирюкин «USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro» [Электронный ресурс]// сайт Virtus.pro, 15 октября 2015 года, <http://virtus.pro/news/> (дата обращения 18.06.2018).

8. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // [postnauka.ru](http://postnauka.ru), 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 18.06.2018)

9. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // [postnauka.ru](http://postnauka.ru), 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)

10. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // [gooddice.ru](http://gooddice.ru), 2015, URL: [gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina](http://gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina) (дата обращения 18.06.2018)

11. Панфилов К., Миллионы на играх: Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // [siliconrus.com](http://siliconrus.com), 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport> (дата обращения 18.06.2018)

12. Unity в действии. Мультиплатформенная разработка на C#. Джозеф Хокинг <https://yadi.sk/i/4YGGhj4dsaIPUQ>

13. Программирование на Scratch 2. Голиков Денис и Голиков Артём <https://yadi.sk/i/7NK1sQ-fh5xpeA>

## 8. КОМПОНЕНТЫ, ОПРЕДЕЛЯЕМЫЕ РАЗРАБОТЧИКОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Объём контактной работы обучающихся с педагогическим работником может варьироваться в зависимости от требований заказчика. Возможно также перераспределение объемов отдельных тем программы в соответствии с составом обучающихся, их конкретными потребностями.