

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
МКОУ "Атагайская СОШ"  
Нижнеудинский район рп. Атагай  
Подписано электронной подписью  
«Атагайская средняя общеобразовательная школа»  
23.10.2022 14:30  
директор школы  
Григоровская Марина Валерьевна  
А - 473388d86678c4a13e1c

Утверждено:  
Приказ № 137 –од  
от 30.08.2022г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
Внеурочной деятельности по социальному направлению  
**«Киберспорт»**  
8-9 классы

Рассмотрено на МО  
«Классных руководителей»  
Протокол № 1 от 30.08.2022г.  
Руководитель: А.В.Гдовская

Составлено:  
учитель информатики  
Кочев П.И.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Планируемые результаты.....	3
2. Содержание учебного курса.....	4
3. Тематическое планирование курса .....	5

## 1. Планируемые результаты

### ***Предметные результаты:***

- знать системные требования к аппаратуре для компьютерных игр;
- знать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- знать базовые возможности выбранной киберспортивной дисциплины.
- уметь работать в команде.

### ***Личностные результаты:***

- оценивать ситуации и поступки (*ценностные установки, нравственная ориентация*)
- объяснять смысл своих оценок, мотивов, целей (личностная саморефлексия, способность к саморазвитию, мотивация к познанию, учёбе).
- самоопределяться в жизненных ценностях (*на словах*) и поступать в соответствии с ними, отвечая за свои поступки (*личностная позиция, российская и гражданская идентичность*)

### ***Метапредметные результаты:***

#### ***Коммуникативные УУД:***

- оформлять свою позицию и доносить её до других, владея приёмами монологической и диалогической речи;
- понимать другие позиции (взгляды, интересы);
- договариваться с людьми, согласуя с ними свои интересы и взгляды, для того чтобы сделать что-то сообща.

#### ***Познавательные УУД:***

- добывать новые знания (информацию) из различных источников и разными способами;
- перерабатывать информацию для получения необходимого результата;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую;
- определять и формулировать цель деятельности;
- составлять план по решению проблемы (задачи) и осуществлять действия по его реализации;
- соотнести результат своей деятельности с целью и оценить его.

### ***Регулятивные УУД:***

- определять и формулировать цель деятельности;
- составлять план действий по решению проблемы (задачи);
- осуществлять действия по реализации плана;
- соотносить результат своей деятельности с целью и оценивать его.

## **2. Содержание учебного курса**

### **Тема №1: «Вводное занятие» – 2 часа теории.**

Правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе и при занятиях за компьютером. Знакомство с программой обучения. Организация места за компьютером. Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности. Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Установка и обновление антивирусных программ.

### **Тема №2: «Киберспортивные дисциплины» – 2 часа теории.**

Симуляторы, их особенности и направления. Соревновательные головоломки. Коллекционные карточные игры. Спортивные игры (FIFA, NHL). Аренные соревновательные видеоигры: шутеры, стратегии, МОБА.

### **Тема №3: «Шутер от первого лица «Counter Strike»» – 2 часа практики.**

Подробное знакомство с игрой и правилами командных соревнований.

### **Тема №4: «Стратегия и тактика игры в «Counter Strike»» – 56 часов.**

4.1. Практические занятия «Отработка стратегий и тактических приёмов» – 20 часа практика.

4.2. Практические занятия «Практика игры, подготовка команды» – 36 часов практика.

### **Тема №5: «Внутригрупповой чемпионат» – 4 часа практики.**

Подготовка и проведения внутригруппового чемпионата в несколько этапов.

### **Тема №5: «Итоговое занятие» – 2 часа теории.**

Подведение итогов чемпионата и достигнутые результаты за год. Рефлексия.

### 3. Тематическое планирование курса

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Из них	
			Теоретическое обучение, ч.	Практические работы, ч.
<b>1</b>	<b>Вводное занятие</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>2</b>	<b>Киберспортивные дисциплины</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>3</b>	<b>Шутер от первого лица «Counter Strike»</b>	<b>2</b>		<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Стратегия и тактика игры в «Counter Strike»</b>	<b>56</b>		<b>56</b>
4.1	Отработка стратегий и тактических приёмов	20		20
4.2	Практика игры, подготовка команды	36		36
<b>5</b>	<b>Внутригрупповой чемпионат</b>	<b>4</b>		<b>4</b>
<b>6</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
	Итого:	<b>68</b>	<b>6</b>	<b>62</b>