

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 8
с. Благодатное Петровского района Ставропольского края



«Утверждаю»:
Директор МКОУ СОШ № 8

Маловичко/
Приказ № 1
30.08.2024 г.

«Согласовано»:

Руководитель Центра

_____/Л.В.Лысенко/

«30» августа 2024 г.

«Рассмотрено»

на заседании педагогического
совета

Протокол № 1 от 30.08.2024 г.

Дополнительная общеобразовательная

общеразвивающая программа

технической направленности

«Киберспорт»

Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

Уровень программы: базовый

(ознакомительный, базовый, углубленный)

Возрастная категория: 15 - 16 лет

Количество часов: 1 час в неделю (всего 34 часа)

Срок реализации: 1 год (2024-2025 учебный год)

Разработчик:

Плохих Михаил
Михайлович,
педагог дополнительного
образования
б/к

**квалификационная
категория:**

с. Благодатное,
2024 год

Пояснительная записка

Нормативно-правовое обеспечение

Дополнительная общеобразовательная программа разработана в соответствии с Федеральным Законом от 29.12.2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Концепцией развития дополнительного образования в РФ, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014г. №1726-р, приказом Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. №09-3242 «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые).

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.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» 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, с 12 до 15 лет, 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 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.

С точки зрения педагогической целесообразности 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.

Отмечено, что:

а) у играющих улучшается концентрация и скорость реакции, анализ ситуации, вычислительные навыки, принятие решений в критических ситуациях, повышается стрессоустойчивость;

б) в играх ребята продумывают тактики и стратегии, распределяются роли, кто, где, и когда должен быть, и что делать, тем самым формируется умение планировать, ставить цели, соотносить планы с полученным результатом;

в) улучшаются навыки работы в команде, проявление лидерских качеств. Развиваются навыки принятия решений на благо всей команде, формируются коммуникативные навыки;

г) игра в команде и участие в турнирах позволяет раскрыться и приобрести уверенность в себе, независимо от возраста, внешних или физических данных;

д) играющие ребята хорошо разбираются и постоянно интересуются новыми технологиями, так как видеоигры являются их прямым отражением.

Участие в турнирах способствует социализации ещё и потому, что, так как соревнования проходят в оффлайн - формате, игроки постоянно общаются

друг с другом и взаимодействуют с внешним миром. Это позволяет разрушить стереотип о замкнутости любителей компьютерных игр.

Занимаясь по данной программе, учащиеся учатся принимать оптимальную стратегию игрового поведения, ведущую к достижению высокого командного результата, сотрудничать со всем коллективом своей 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.

Объем программы: 34 час. Программа рассчитана на один год обучения, включает 2 модуля, режим работы – 1 раза в неделю , возраст детей: 12-14 лет.

Направленность: киберспорт

Возраст обучающихся: 12-14 лет.

Форма получения образования: очная.

Формы занятий: групповая, индивидуальная.

Состав группы: 10 человек.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы определён в соответствии с возрастными ограничениями игр, используемыми при реализации программы. Кроме того, в этом возрасте нервная система ребенка еще слишком неустойчива, нестабильна, очень высок риск формирования компьютерной зависимости. Очень важно, на этом этапе развития, показать подростку возможность эффективно организовать свой досуг средствами компьютерных игр и интернет технологий.

Исследования канадского психолога Грэга Уэста, опубликованные в журнале «Молекулярная психиатрия» показали, что «..компьютерные игры могут улучшать работу некоторых участков мозга, связанных с вниманием и краткосрочной памятью, но при этом происходит деградация центра долговременной памяти», поэтому в программу курса включены занятия по тренировке долговременной памяти.

Цель и задачи программы

Цель – организация активного отдыха и досуга детей через приобщение учащихся к компьютерному спорту (киберспорту).

Задачи:

1. знакомство с основами киберспорта;
2. развитие интеллектуальных способностей учащихся;
3. формирование межличностных отношений;

4. тренировка умения работать в команде и договариваться;
5. развитие мелкой моторики, реакции и стратегического мышления;
6. выработка в учащихся командного духа и базового понимания того, что такое «стратегия»;
7. выявление, развитие и поддержка учащихся, проявляющих выдающиеся способности в киберспорте, создание условий для приобретения соревновательного опыта и формирования спортивной культуры учащихся.

Учебный план

№	Название разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1 модуль Введение в КИБЕРСПОРТ					
1	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете.				тест
2	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.				тест
3	Выбор и настройка игровых аксессуаров.				тест
4	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.				беседа
5	Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы.				игра
6	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.				игра
7	Киберспортивные дисциплины				игра

	направления МОБА.				
8	Прочие киберспортивные дисциплины.				игра
2 модуль Практика игры					
9	Выбор соревновательной киберспортивной дисциплины.				тестирование
10	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.				игра
11	Практика игры в команде. Распределение ролей.				турнир
12	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.				беседа
13	Отработка командных стратегий и тактических приёмов				турнир
14	Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату.				турнир
15	Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине.				чемпионат
16	Итоговое занятие, награждение победителей.				
	Всего:				

Календарный учебный график

№ п/п	Число/ Месяц	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол- во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1			групповая	1	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете.	Уч. кабинет	Опрос
2			групповая	1	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете.	Уч. кабинет	Опрос
3			групповая	1	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.	Уч. кабинет	Опрос
4			групповая	1	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.	Уч. кабинет	Опрос
5			групповая	1	Выбор и настройка игровых аксессуаров.	Уч. кабинет	Опрос
6			групповая	1	Выбор и настройка игровых аксессуаров.	Уч. кабинет	Опрос
7			групповая	1	Основные направления современных	Уч. кабинет	Опрос

8		-	групповая	1	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	Уч. кабинет	Игра
9		-	групповая	1	Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы.	Уч. кабинет	Игра
10		-	групповая	1	Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы.	Уч. кабинет	Игра
11		-	групповая	1	Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы.	Уч. кабинет	Игра
12		-	групповая	1	Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы.	Уч. кабинет	Игра
13		-	групповая	1	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.	Уч. кабинет	Игра

14		-	групповая	1	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.	Уч. кабинет	Игра
15		-	групповая	1	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.	Уч. кабинет	Игра
16		-	групповая	1	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.	Уч. кабинет	Игра
17		-	групповая	1	Киберспортивные дисциплины направления МОВА.	Уч. кабинет	Игра
18		-	групповая	1	Киберспортивные дисциплины направления МОВА.	Уч. кабинет	Игра
19		-	групповая	1	Киберспортивные дисциплины направления МОВА.	Уч. кабинет	Игра
20		-	групповая	1	Киберспортивные дисциплины направления МОВА.	Уч. кабинет	Игра

21		-	групповая	1	Прочие киберспортивные дисциплины.	Уч. кабинет	Опрос
22		-	групповая	1	Прочие киберспортивные дисциплины.	Уч. кабинет	Опрос
23		-	групповая	1	Прочие киберспортивные дисциплины.	Уч. кабинет	Опрос
24		-	групповая	1	Прочие киберспортивные дисциплины.	Уч. кабинет	Игра
25		-	групповая	1	Выбор соревновательной киберспортивной дисциплины.	Уч. кабинет	Игра
26		-	групповая	1	Выбор соревновательной киберспортивной дисциплины.	Уч. кабинет	Игра
27		-	групповая	1	Выбор соревновательной киберспортивной дисциплины.	Уч. кабинет	Игра
28		-	групповая	1	Выбор соревнователь	Уч. кабинет	Игра

					ной киберспортивной дисциплины.		
29		-	групповая	1	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	Уч. кабинет	Игра
30		-	групповая	1	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	Уч. кабинет	Игра
31		-	групповая	1	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	Уч. кабинет	Игра
32		-	групповая	1	Детальное рассмотрение правил	Уч. кабинет	Игра

33		-	групповая	1	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	Уч. кабинет	Игра
34		-	групповая	1	Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине.	Уч. кабинет	Игра

Содержание учебно-тематического плана

Раздел 1. Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.

Теория: Организация места за компьютером (расстояние от глаз до монитора, освещённость, и прочее). Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности. Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Установка и обновление антивирусных программ. Хэширование и пароли. Какие свойства пароля влияют на его надёжность. Как выбрать надёжный пароль. Безопасность финансовых расчётов в Интернете.

Раздел 2. Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.

Теория: Основные классы компьютерных игр, возможность их использования для развития способностей, применение игр в качестве обучающих программ, игровые программы как средство изучения английского языка, системные требования к аппаратуре для компьютерных игр, специфические аппаратные средства для 3D-графики.

Аппаратные требования, развитие аппаратного обеспечения для компьютерных игр, новые классы устройств, системы «виртуальной реальности», многопользовательские игры, игры для локальной сети и для сети Интернет, динамизация кинематографа, компьютерная игра как фильм с участием зрителя.

Конфигурация компьютера, установка новых элементов. Совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими, требования к энергоснабжению.

Практика: Работа за компьютером с интернет источниками, организация своего игрового места, просмотр фильмов.

Раздел 3. Выбор и настройка игровых аксессуаров.

Теория: Ассортимент современных игровых аксессуаров. Их технические характеристики и особенности. Способы и приёмы их настройки. VR-устройства. Рекомендации по использованию.

Установка настроек аппаратуры, установка графических и звуковых настроек.

Компьютерные программы, предназначенные для голосового общения в сети Интернет. Принципы работы, настройка и особенности использования на примере программы Discord.

Настройка программы TeamSpeak, выбор сервера и подключение к нему.

Знакомство с сервисами для игры через Интернет. Предоставляемые возможности игровой платформы.

Установка, настройка и использование Battle.net и Steam.

Практика: Работа за компьютером с интернет источниками, создание аккаунта, установка и настройка программ для голосового общения, настройка и калибровка аксессуаров на своем игровом месте.

Раздел 4. Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.

Теория: Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин. Примеры различных дисциплин этих направлений. Понятие роли игрока в команде. Основные правила соревнований по этим дисциплинам.

Многопользовательские игры и VR-чаты.

Основные чемпионаты по современным командным соревновательным киберспортивным дисциплинам, основные правила проведения и организации этих чемпионатов, требования, предъявляемые к участникам этих соревнований.

Действующие чемпионаты по различным дисциплинам.

Практика: Работа за компьютером с интернет источниками, просмотр фильмов, игра.

Раздел 5. Киберспортивные дисциплины направления TPS/аркадные симуляторы.

Теория: Вводный курс, общая информация, знакомящая с основными принципами соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления и основными дисциплинами этого направления (Worldoftanks, Warfare, Warthunder).

Роли игроков по киберспортивным дисциплинам этого направления, сходства и различия между ними.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

Раздел 6. Киберспортивные дисциплины направления стратегии.

Теория: Основные принципы соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления. Знакомство с дисциплинами этого направления по выбору (Counter Strike 2, StarCraft 2, Warcraft 3, FIFA 2018).

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

Раздел 7. Киберспортивные дисциплины направления МОБА.

Теория: Основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления. Дисциплины этого

направления. Знакомство с Dota 2 или Leagueoflegends. Роли игроков в команде по киберспортивным дисциплинам этого направления. Сходства и различия между ними.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

Раздел 8. Прочие киберспортивные дисциплины.

Теория: Общая информация: симуляторы, соревновательные головоломки, коллекционные карточные игры (Hearthstone), сюжетные игры (Assassin's Creed, DragonAge, «Ведьмак», TombRaider, WatchDogs), и далее (по выбору педагога - тренера). Их особенности и направления.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

Раздел 9. Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины.

Теория: На этом занятии учащиеся определяют с дисциплиной которой они будут заниматься следующие 6 месяцев. Возможно изменение составов групп в соответствии с выбранными учащимися дисциплинами и их психологическими особенностями.

Практика: Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины.

Раздел 10. Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.

Теория: Правила киберспортивной дисциплины. Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине.

Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине, особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

Раздел 11. Практика игры в команде. Распределение ролей.

Теория: Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.

Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине, различные тактические приёмы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Практика: Работа за компьютером, командная игровая практика.

Раздел 12. Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.

Теория: Командные стратегии и тактические приёмы, применяемые профессиональными игроками на чемпионатах. Особенности их реализации в различных игровых моментах.

Изменения стратегии команды в зависимости от стратегии противника.

Практика: работа за компьютером, игровая практика, работа за компьютером, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

Раздел 13. Отработка командных стратегий и тактических приёмов.

Теория: Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.

Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине, тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде, тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде

Практика: Работа за компьютером, игровая практика, работа за компьютером, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

Раздел 14. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.

Теория: Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату, изучение предполагаемых противников по чемпионату. Отработка командных стратегий и тактических приемов. Подготовка стратегий под конкретных противников.

Практика: Работа за компьютером, командная игровая практика,

Раздел 15. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.

Практика: Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов.

Раздел 16. Итоговое занятие. Награждение победителей.

На этом занятии подводятся итоги первого года обучения и награждение победителей внутригруппового чемпионата.

Планируемые результаты

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

1. 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;

2. умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
3. готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;
4. 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 изучения курса 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.

Главным результатом реализации программы является развития коммуникативных навыков и положительной социализации подростков.

Комплекс организационно-педагогических условий

Условия реализации программы

- Высокопроизводительный персональный компьютер Hi-End класса, эргономичное рабочее место и широкополосный доступ в Интернет.
- Подборка научных и научно-популярных фильмов.

Реализация поставленных цели и задач реализуется через:

- систему коллективной деятельности, бесед, игр и тренингов, неформальных способов взаимодействия, что способствует формированию гуманистических отношений среди всех членов данного коллектива, созданию атмосферы эмоционального сопереживания;
- организацию специальных тренингов на сплочённость, умение работать в команде, умению грамотно и безопасно действовать в сети интернет.

В основные формы работы были включены элементы тренинга. Тренинг дает знания, полученные в действии. Введение элементов тренинга позволяют создать на занятиях атмосферу доброжелательности, искренности, безопасности, погружение в ситуации выбора и способствуют раскрытию личностных особенностей обучающихся.

Использование занятий по развитию личностных качеств в виде игры, как формы работы с детьми, предоставляет большие возможности достигнуть результата. В программе используются:

- игры (диагностические, учебные, развивающие, коррекционные) – занимают небольшое время, и в большинстве случаев используются как средство организации отдыха, переключения с одного вида деятельности на другой, снятия напряжения, решения конкретной воспитательной или психологической задачи;
- компьютерные игры – это цель реализации программы.

Каждый раздел включает в себя темы, состоящие из лекции или беседы с постановкой проблемных вопросов. Часть тем изучается на практике (игровая практика с последующим обсуждением).

Теоретические занятия начинаются с разминки, которая проводится в виде игровых занятий с детьми на развитие внимательности, наблюдательности, долговременной памяти.

Сами занятия начинаются с вопросов по пройденному материалу для актуализации знаний учащихся, постановки проблемного вопроса, лекции, беседы, просмотра видеоматериалов, закрепления материала и подведение итогов.

Практические занятия состоят из:

- настройки программного и аппаратного обеспечения на своем игровом месте;
- совместной разработки регламента проведения внутригруппового чемпионата и участия в этом чемпионате;
- просмотра матчей профессиональных команд, с последующим обсуждением использованной стратегии и возможностями ее адаптации для себя;
- практики в киберспортивных дисциплинах, с предварительным обсуждением стратегии и последующим обсуждением удачных и провальных моментов, путей их исправления (возможно корректировкой стратегии или даже отказом от нее).

Методы и приемы работы:

Методы формирования сознания учащегося:

- Показ, объяснение;
- Инструктаж;
- Разъяснение;

Методы формирования деятельности и поведения учащегося:

- Самостоятельная работа;
- Иллюстрация;

Методы стимулирования познания и деятельности:

- Поощрение;
- Самоконтроль, контроль;
- Самооценка, оценка;
- Вручение подарка;
- Одобрение словом;

Методы поощрения:

- Благодарность;
- Благодарственное письмо родителям;
- Устное одобрение.

Список литературы

- Гельфан Е.М. От игры к самовоспитанию. – М.: Издательство «Просвещение», 1964. – 84 с.
- Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013.– С. 90-96.
- Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – С. 81-91.
- Мартынов К., GameStudies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)
- Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7.– СПб.: Наука и Техника, 2013. – 192 с.

Литература для учащихся

- Dotateam «Представляем Интерактивный компендиум TheInternational» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, 7 мая 2013 года, <http://ru.dota2.com/2013/05/представляем-интерактивный-компедиу/>, (дата обращения 18.06.2018).
- Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт TeamEmpire, 12 декабря 2013 года, <http://www.team-empire.org/news/1594/>, (дата обращения 18.06.2018).
- 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).
- Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 18.06.2018)

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

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

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