

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ТАМБОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Г.Р. ДЕРЖАВИНА»**

ИНСТИТУТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Аннотация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

«КИБЕРСПОРТ: СПОРТ ДЛЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛОВ»

Вид: дополнительное образование

Подвид: дополнительное образование детей и взрослых

Программа: общеобразовательная общеразвивающая программа

Объем: 26 часов

Форма обучения: очная

Цель программы: Создание положительной инфраструктуры в сфере компьютерного спорта; формирование и обучение (посредством вебинара) главной судейской коллегии, а также судей в Тамбовской области, для организации и проведения киберспортивных мероприятий; обучение компьютерной грамотности и безопасности; формирование положительной среды в сфере компьютерного спорта путем перехода с компьютерной зависимости на профессиональный спорт; повышение игрового мастерства сборных команд. Обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Киберспорт: спорт для интеллектуалов» направлено на: удовлетворение индивидуальных потребностей слушателей в интеллектуальном, художественно-эстетическом, нравственном и интеллектуальном развитии; выявление, развитие и поддержку талантливых обучающихся, а также лиц, проявивших выдающиеся способности; профессиональную ориентацию слушателей; создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, укрепление здоровья, профессионального самоопределения и творческого развития слушателей; формирование общей культуры учащихся; удовлетворение иных образовательных потребностей и интересов учащихся, не противоречащих законодательству Российской Федерации, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Объем часов
1.	Раздел 1. Организация спортивного пространства	6
	Тема 1. Проведение официальных соревнований (присвоение спортивных разрядов)	2
2.	Тема 2. Распределение и организация зон соревнования, соблюдение норм наполняемости помещения в соответствии с требованиями СанПиН	2
3.	Тема 3. Соблюдение норм пожарной безопасности при проведении массовых мероприятий	2
4.	Раздел 2. IT решения при организации киберспортивных мероприятий	4
	Тема 4. Организация индивидуального игрового места. Требования к пингу. Виды инвентаря для проведения соревнования по компьютерному спорту.	2
5.	Тема 5. Обязанности организатора соревнований.	2
6.	Раздел 3. Компетенции киберспортсмена. Эффективные коммуникации	4

	в команде. Тема 6. Знание общепринятых аббревиатур, слов и выражений.	2
7.	Тема 7. Создание регламентов и положений для проведения соревнований по компьютерному спорту	2
8.	Раздел 4. Судейство в компьютерном спорте Тема 8. Общие положения о судейской коллегии	4
9.	Тема 9. Виды судей и их обязанности	2
10.	Раздел 5. Основы медиакоммуникаций Тема 10. Использование информационных площадок.	2
11.	Раздел 6. Основы управления проектами. Тема 11. Теория. Актуальность на примерах успешных проектов	6
12.	Тема 12. Создание плана и графика проекта.	2
13.	Тема 13. Механизмы контроля проекта	2
	Итого	26

Составитель(и) программы:

Горбунов Павел Андреевич