

Министерство образования и науки Нижегородской области  
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
«Балахнинский технический техникум»

Центр цифрового образования детей «ИТ-куб»



УТВЕРЖДАЮ

И.о. директора ГБПОУ БТТ

О.П. Разина

2025 г.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

### «Киберспорт»

*Направленность – техническая*

*Уровень – базовый*

*Форма - сетевая*

Возраст обучающихся 13-17 лет

Объем: 70 часов

Автор-составитель:

Тюкалов И.В.

педагог дополнительного  
образования

Балахна, 2025

## СОДЕРЖАНИЕ

1.Комплекс основных характеристик программы. ....	2
1.1. Пояснительная записка .....	2
1.2. Цель и задачи программы .....	9
1.3. Содержание программы.....	10
1.3.1 Учебный план.....	10
1.3.2. Содержание учебного плана.....	11
1. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы .....	16
2.1. Календарный учебный график на 2025-2026 учебный год. ....	16
2.2 Условия реализации программы .....	18
2.3 Формы аттестации и оценочные материалы.....	20
2.4 Методические материалы .....	22
Список литературы.....	25

## 1. Комплекс основных характеристик программы.

### 1.1. Пояснительная записка

Киберспорт (компьютерный спорт) индивидуальное или командное соревнование на основе видеоигр. Все киберспортивные дисциплины делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами игровых задач. Россия первая страна в мире признала киберспорт (компьютерный спорт) официальным видом спорта. Данный вид спорта включает шесть киберспортивных дисциплин: «боевая арена», «соревновательные головоломки», «спортивный симулятор», «стратегия в реальном времени», «технический симулятор», «файтинг».

В ходе изучения программы вносится существенный вклад в развитие личностных результатов обучающихся.

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; обучающиеся самостоятельно или во взаимодействии с педагогом, тренером-преподавателем, смогут разрабатывать различные тактические приёмы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

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

Программа «Киберспорт» имеет ***физкультурно-спортивную направленность***.

Основанием для проектирования и реализации данной общеразвивающей программы служит ***перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов***:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 30.12.2021) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.01.2022);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении

информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

– СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» - Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.09.2020 №28;

– СП 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» - Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.01.2021 №2.

– Приказ Минобрнауки России № 845, Минпросвещения России № 369 от 30.07.2020 «Об утверждении Порядка зачета организацией, осуществляющей образовательную деятельность, результатов освоения обучающимися учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), практики, дополнительных образовательных программ в других организациях, осуществляющих образовательную деятельность»;

— Методические рекомендации для субъектов Российской Федерации по вопросам реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме № МР-81/02вн от 28.06.2019.

***Актуальность программы*** обуславливается следующими факторами:

1) Отсутствие общегосударственной концепции использования компьютерных игр в образовательном процессе

Отсутствие четкой методологии, неопределенность педагогических позиций в решении данного вопроса делает затруднительным использование компьютерных игр в преподавательской профессиональной деятельности, обрекая их на интуитивный поиск приемлемых форм работы методом «проб и ошибок». Необходимо создать основу для преподавания организованной деятельности в киберспорте, признанной на государственном уровне подходящей для обучения молодежи основам работы в киберспортивной сфере.

2) Несоответствие содержания доступных компьютерных игр с воспитательно-развивающими целями

Современный игровой рынок характеризуется исключительно коммерческой направленностью: производится и поставляется только то, что будет пользоваться спросом у населения. А это, в первую очередь, игры с увлекательными захватывающими сюжетами воинственного характера, ставящие под сомнение

традиционные общечеловеческие духовно- нравственные ценности. Поэтому развитие социальных проектов в киберспорте поможет создать рынок популярных игр, пропагандирующих укрепление моральных ценностей, здоровый образ жизни и социальную активность.

3) Решение задач по социальной реабилитации и интеграции в социум несовершеннолетних

На данный момент существует острая проблема асоциальности молодого поколения, ввиду индивидуальных особенностей воспитания и характера. Компьютерный спорт ставит в основу работы командное взаимодействие, тесные социальные контакты, как в процессе обучения, так и в целом межличностное взаимодействие, что приведет к улучшению социальной позиции несовершеннолетних в обществе. Параллельно, обучающиеся приобретут полезные коммуникативные навыки для эффективной социальной адаптации и смогут развивать качества, необходимые для комфортной жизни в социуме.

4) Профориентация молодежи

В современном обществе проблема самоопределения подрастающего поколения занимает ключевое место. Реализуется значительное количество проектов, направленных на самореализацию и профориентацию подростков, и данная образовательная программа в полной мере способствует этому. Рынок профессий компьютерного спорта находится сейчас в стадии формирования, многие производственные и профессиональные ниши не заняты, а значит обучающиеся смогут полностью реализовать свой потенциал при последующем профильном образовании в сфере киберспорта и найдут достойное место трудоустройства.

5) Популяризация компьютерного спорта в России и создание профессиональной среды для возвращения спортсменов мирового уровня

Российская Федерация в настоящий период времени нуждается в укреплении международного авторитета, в том числе и посредством использования «мягкой силы» - культуры, спорта, языка. Данная программа заложит основы для формирования всероссийской сборной команды по киберспорту, которая будет конкурентоспособна в текущих реалиях и сможет отстаивать авторитет российского спорта в мире. Киберспорт становится одним из ведущих видов спорта на мировой арене, и в течение 5-10 лет теоретически займет место футбола по уровню престижа, а значит к этому моменту РФ должна иметь выдающихся спортсменов мирового класса, которые смогут одерживать

победы на международных чемпионатах.

**Прогностичность программы «Киберспорт»** заключается в том, что она 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.

**Отличительная особенность программы «Киберспорт»** заключается в том, что она может удовлетворить наблюдающийся рост социального запроса на образовательные технологии, способствующие интеллектуальному развитию личности, посредством спортизированной деятельности с применением компьютерных технологий:

- образование через игру;
- сбор образовательных результатов обучающегося посредством игр, обработка результатов, рекомендации по их улучшению;
- ранняя профориентация;
- непрерывная образовательная и профессиональная траектория развития;
- доступность технологий и высокая мотивационная вовлеченность обучающихся;
- приоритетные образовательные проекты на основе ценностного потенциала киберспорта.

– **Адресат программы.** Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» предназначена для обучающихся в возрасте 13-17 лет, мотивированных к обучению, обладающих системным мышлением.

**Формы занятий** групповые, количество обучающихся в группе — 8-12 человек.

Группы формируются по *возрасту*: 13-17 лет.

**Место проведения** занятий: 606408, Нижегородская обл., г. Балахна, ул. Р. Пискунова, д.1

**Возрастные особенности группы.** Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы 13-17 лет. Выбор данной возрастной категории для освоения программы обуславливается психологическими особенностями обучающихся среднего и старшего школьного возраста в восприятии материала, мотивации к учебной деятельности, коммуникативной и аналитической деятельности. Более младшая аудитория не имеет достаточной психологической устойчивости, чтобы работать с компьютерными программами согласно учебному плану, и подобные учебные нагрузки

могут отрицательно сказаться на психологической деятельности обучающегося, согласно медицинским предписаниям по работе несовершеннолетних с компьютером.

**Режим занятий, объём программы:** длительность одного занятия составляет 2 академических часа (по 45 минут) с перерывом (переменой) в 10 минут, периодичность занятий — 1 раз в неделю.

**Срок освоения программы** определяется содержанием программы и составляет 1 год (**70 часов в год**).

**Срок реализации программы** учебный год, с 01 сентября по 31 мая.

**Формы обучения:** сочетание очной формы обучения с применением дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

**Формы занятий:** лекции, практические и семинарские занятия, лабораторные работы, мастер-классы, выездные тематические занятия, выполнение самостоятельной работы, творческие отчеты, другие виды учебных занятий и учебных работ.

Кроме того, учебные занятия по программе или ее части могут быть проведены удаленно в форме онлайн-уроков, видеоконференций, вебинаров, онлайн-тестирования.

Основной тип занятий комбинированный, сочетающий в себе элементы теории и практики. Большинство заданий курса выполняется самостоятельно с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств.

Входного контроля знаний и умений данная программа не требует. Основные задания являются обязательными для выполнения всеми обучающимися группы. Задания выполняются на компьютере. При этом обучающиеся не только формируют новые теоретические и практические знания, но и приобретают новые технологические навыки, навыки исследовательской деятельности.

Каждая тема курса начинается с постановки задачи. Закрепление знаний проводится с помощью практики отработки умений самостоятельно решать поставленные задачи, выполнять предложенные кейсы, соответствующие минимальному уровню планируемых результатов обучения.

Основные задания являются обязательными для выполнения всеми обучающимися в группе. Задания выполняются на компьютере с использованием специального программного обеспечения. При этом обучающиеся не только формируют новые теоретические и практические знания, но и приобретают новые технологические навыки.

Методика обучения ориентирована на индивидуальный подход. Для того, чтобы каждый обучающийся получил наилучший результат, программой предусмотрены индивидуальные задания. Такая форма организации обучения стимулирует интерес обучающегося к предмету, его активность и самостоятельность, способствует объективному контролю глубины и широты знаний, повышению качества усвоения материала, позволяет педагогу получить объективную оценку выбранной им тактики и стратегии работы, методики обучения индивидуально и в группе, выбор предметного содержания.

Для самостоятельной работы используются разные по уровню сложности задания, которые носят преимущественно творческий характер.

Количество таких заданий в работе может варьироваться.

В ходе обучения педагог отслеживает успехи обучающегося в процессе выполнения практических заданий и кейсов. Их выполнение способствует активизации учебно-познавательной деятельности и ведёт к закреплению полученных теоретических знаний через решение практико-ориентированных задач, а также служит индикатором успешности образовательного процесса.

Реализация программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий.

***Здоровьесберегающая деятельность*** реализуется:

- через создание безопасных материально-технических условий;
- включением в занятие динамических пауз, периодической смены деятельности обучающихся;
- контролем соблюдения обучающимися правил работы на ПК;
- через создание благоприятного психологического климата в учебной группе в целом.

***Объём программы*** составляет 70 часов.

***Педагогическая целесообразность программы*** заключается в том, что 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.

***Аннотация***

Дополнительная общеобразовательная программа «Киберспорт» объемом 70

часов, рассчитана на обучающихся возрастной категории с 13 до 18 лет, и состоит из 5 разделов, в результате успешного освоения которых, обучающиеся получают теоретические знания по киберспорту (история, правила игр, пользование игровыми приставками и компьютером, техникой безопасности), его направлениях и текущем состоянии, научатся обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики.

В ходе освоения дополнительной общеобразовательной программы, обучающиеся выступают не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы любительских киберспортивных турниров.

## 1.2. Цель и задачи программы

**Цель программы:** обеспечить комплексную подготовку обучающихся, способствующую их личностному росту и развитию значимых навыков, связанных с участием в компьютерном спорте. Через активные занятия и игровую деятельность ребята учатся рационально использовать современные информационные технологии, развивают коммуникабельность, стратегическое мышление и организованность, необходимые для полноценного участия в современной цифровой среде.

### Задачи программы

#### Обучающие задачи программы:

- Ознакомление с устройством компьютера и принципами функционирования компьютерных программ.
- Изучение правил и специфик различных киберспортивных дисциплин.
- Освоение основ планирования и проведения киберспортивных мероприятий.
- Формирование навыков управления ресурсами и стратегиями в рамках игровых сессий.

#### Развивающие задачи программы:

- Развитие внимательности, реакции и скорости принятия решений.
- Тренировка навыков логического и пространственного мышления.
- Улучшение коммуникативных навыков через командное взаимодействие.
- Расширение кругозора благодаря погружению в мир новых технологий и культур.

#### Воспитательные задачи программы:

- Формирование уважения к соперникам и духу честной конкуренции.
- Привитие навыков самоконтроля и ответственности за личные результаты.
- Поддержка стремления к достижению высоких результатов и побед.
- Воспитание чувства принадлежности к сообществу единомышленников и коллег.

### 1.3. Содержание программы

#### 1.3.1 Учебный план

Таблица 1

№	Раздел / Тема	Всего часов	Теория	Практика
<b>1</b>	<b>Введение в киберспорт</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>5</b>
1.1	Основы киберспорта. История и дисциплины	2	2	0
1.2	Кибергигиена и эргономика	2	1	1
1.3	Выбор дисциплины. Постановка целей	3	1	2
1.4	Ввод в игровую механику	3	1	2
<b>2</b>	<b>Техническая подготовка</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>
2.1	Оптимизация ПК и ПО	3	1	2
2.2	Работа с периферией (мышь, клавиатура)	3	1	2
2.3	Сетевые настройки (пинг, VPN)	3	1	2
2.4	Игровые конфигурации и консольные команды	3	1	2
<b>3</b>	<b>Тактико-стратегическая подготовка</b>	<b>20</b>	<b>8</b>	<b>12</b>
3.1	Основы метагейма и роли в команде	4	2	2
3.2	Индивидуальные и командные стратегии	6	2	4
3.3	Анализ своих и чужих игр	4	2	2
3.4	Психология киберспорта	3	1	2
3.5	Антистресс-методики	3	1	2
<b>4</b>	<b>Практические тренировки</b>	<b>16</b>	<b>2</b>	<b>14</b>
4.1	Индивидуальные тренировки	6	0	6
4.2	Командные матчи	6	1	5
4.3	Участие в онлайн-турнирах	4	1	3
<b>5</b>	<b>Соревновательная подготовка</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>
5.1	Подготовка к турнирам	3	1	2
5.2	Разбор ошибок	3	1	2
5.3	Имитация турнирных условий	2	0	2
<b>6</b>	<b>Итоговая аттестация</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
6.1	Участие в финальном турнире	2	0	2
6.2	Рефлексия и планы развития	2	2	0
<b>ИТОГО</b>		<b>70</b>	<b>23</b>	<b>47</b>

### 1.3.2. Содержание учебного плана

#### **МОДУЛЬ 1. ВВЕДЕНИЕ В КИБЕРСПОРТ (8 ЗАНЯТИЙ, 20 АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ)**

##### 1.1. Основы киберспорта. История и дисциплины (4 часа)

Теория (4 часа): Знакомство с понятием «киберспорт». История возникновения: от первых аркадных автоматов и LAN-пати до современных мировых чемпионатов. Обзор ключевых дисциплин: МОБА (Dota 2, League of Legends), шутеры (Counter Strike: Global Offensive, Valorant), стратегии (StarCraft II), спортивные симуляторы (FIFA), королевские битвы (Apex Legends, Fortnite). Изучение базовой терминологии (PvP, PvE, ММР, гринд, мета, патч и др.).

Практика (0 часов): —

##### 1.2. Кибергигиена и эргономика (4 часа)

Теория (2 часа): Изучение правил организации рабочего пространства. Важность правильной осанки и высоты кресла и стола. Профилактика туннельного синдрома и нагрузок на зрение. Режим тренировок и отдыха (правило 20-20-20 для глаз, перерывы).

Практика (2 часа): Практическая настройка своего рабочего места под руководством тренера. Выполнение комплекса упражнений для кистей рук, спины и глаз.

##### 1.3. Выбор дисциплины. Постановка целей (6 часов)

Теория (2 часа): Определение предпочтений игрока в выборе конкретной киберспортивной дисциплины (МОБА, FPS, стратегию и т.п.) Постановка краткосрочных и долгосрочных целей.

Практика (4 часа): Тестирование разных игровых дисциплин, самостоятельная постановка целей, создание личного графика занятий.

##### 1.4. Ввод в игровую механику (6 часов)

Теория (2 часа): Освоение основных элементов управления и геймплейных особенностей выбранных дисциплин. Базовые принципы контроля персонажа, движения камеры, взаимодействие с объектами и противником.

Практика (4 часа): Отработка начальных движений и реакций в выбранной дисциплине. Освоение техники передвижения, стрельбы и базового микроконтроля персонажей.

## **МОДУЛЬ 2. ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА (12 ЗАНЯТИЙ, 24 АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСА)**

### **2.1. Оптимизация ПК и ПО (6 часов)**

Теория (2 часа): Подбор оптимального железа и комплектующих для комфортной игры. Установка драйверов и необходимых приложений.

Практика (4 часа): Установка драйверов видеокарты и процессора, тестирование стабильности работы устройства. Подбор оптимальных настроек ОС Windows для минимизации лагов и зависаний.

### **2.2. Работа с периферией (мышью, клавиатурой) (6 часов)**

Теория (2 часа): Настройки чувствительности мыши, частоты опроса сенсоров, калибровка колесика прокрутки. Типы игровых клавиатур, назначение клавиш и макросов.

Практика (4 часа): Регулировка параметров DPI, чувствительность мыши и скорости отклика. Настройка горячих клавиш и макросов на клавиатуре для удобства в игре.

### **2.3. Сетевые настройки (пинг, VPN) (6 часов)**

Теория (2 часа): Минимизация задержек в сети путем выбора правильных маршрутов передачи пакетов данных, работа с Ping и VPN-сервисами. Понятие NAT и важность порта.

Практика (4 часа): Создание белого списка IP адресов сервера, оптимизация работы роутера и модема, настройка сетей для быстрого подключения к серверам.

### **2.4. Игровые конфигурации и консольные команды (6 часов)**

Теория (2 часа): Использование консольных команд для изменения стандартных настроек графики и физики игры. Роль FPS, Vsync, MSAA и других технологий.

Практика (4 часа): Изменение файловых конфигураций игры вручную, ввод важных консольных команд для увеличения производительности и точности отображения игрового мира.

## **МОДУЛЬ 3. ТАКТИКО-СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА (18 ЗАНЯТИЙ, 36 АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ)**

### **3.1. Основы метагейма и роли в команде (8 часов)**

Теория (4 часа): Изучение текущих тенденций метагейма в выбранной дисциплине. Распределение ролей игроков в командах (керри, саппорт, танковая позиция и др.). Понимание влияния командных составов на исход матча.

Практика (4 часа): Постановка ролей в группе, отработка игровых комбинаций и взаимопонимания членов команды.

### 3.2. Индивидуальные и командные стратегии (10 часов)

Теория (2 часа): Микро- и макротактика: как вести бой индивидуально и в составе команды. Изучение классических стратегий (split push, turtle, all-in rush).

Практика (8 часов): Проведение учебных боев, отработка заранее разработанных тактик и стратегий в условиях симуляции реальных сражений.

### 3.3. Анализ своих и чужих игр (6 часов)

Теория (2 часа): Обзор лучших приемов анализа матчей, ведение статистики и запись игровых моментов. Как выявлять собственные ошибки и сильные стороны соперников.

Практика (4 часа): Просмотр записанных матчей с целью выявления недостатков и разработки рекомендаций по улучшению индивидуальной и командной игры.

### 3.4. Психология киберспорта (6 часов)

Теория (2 часа): Воздействие эмоций и стресса на игру. Способы преодоления волнения, тревоги и усталости.

Практика (4 часа): Тренировка дыхательных техник, визуализации победы и позитивного настроения перед игрой.

### 3.5. Антистресс методики (6 часов)

Теория (2 часа): Физические упражнения и дыхательные практики для снижения напряжения. Медитации и релаксация перед играми.

Практика (4 часа): Применение методик снятия напряжения непосредственно перед началом игровых матчей.

## **МОДУЛЬ 4. ПРАКТИЧЕСКИЕ ТРЕНИРОВКИ (18 ЗАНЯТИЙ, 36 АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ)**

### 4.1. Индивидуальные тренировки (12 часов)

Теория (0 часов): —

Практика (12 часов): Ежедневные учебные сражения и тренировочные сессии. Самостоятельная отработка навыков и повышение личной квалификации.

#### 4.2. Командные матчи (12 часов)

Теория (2 часа): Организация внутрикомандных матчей. Советы по коммуникации и координации в команде.

Практика (10 часов): Совместные игры в рамках группы студентов, анализ сильных и слабых сторон каждого участника.

#### 4.3. Участие в онлайн-турнирах (12 часов)

Теория (2 часа): Правила участия в турнирах, типы форматов проведения. Особенности поведения в многопользовательских матчах.

Практика (10 часов): Участие в открытых онлайн-турнирах, сравнение опыта с соперниками разного уровня мастерства.

### **МОДУЛЬ 5. СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА (8 ЗАНЯТИЙ, 16 АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ)**

#### 5.1. Подготовка к турнирам (6 часов)

Теория (2 часа): Планирование подготовки к турнирам. Расстановка приоритетов и расписывание режима тренировок.

Практика (4 часа): Развитие выносливости и устойчивости к стрессу. Организация повторных репетиций.

#### 5.2. Разбор ошибок (6 часов)

Теория (2 часа): Особенности диагностики ошибок и разработка алгоритмов устранения проблем. Методы анализа неудачных раундов и ситуаций.

Практика (4 часа): Детальное обсуждение и коллективный разбор ошибок предыдущих туров.

#### 5.3. Имитация турнирных условий (4 часа)

Теория (0 часов): —

Практика (4 часа): Проведение мини-турнира среди учеников, моделирование реальной обстановки официальных состязаний.

### **МОДУЛЬ 6. ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ (4 ЗАНЯТИЯ, 12 АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ)**

#### 6.1. Участие в финальном турнире (8 часов)

Теория (0 часов): —

Практика (8 часов):Итоговый экзамен в форме полноценного соревнования с оцениванием качества исполнения поставленных задач и оценки индивидуальной подготовленности учащихся.

#### 6.2. Рефлексия и планы развития (4 часа)

Теория (2 часа):Завершение образовательного процесса. Обратная связь и обмен мнениями между студентами и преподавателем. Подведение итогов пройденного курса.

Практика (2 часа):Самостоятельная формулировка путей дальнейшего саморазвития и карьерного роста в сфере киберспорта

# 1. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы

## 2.1. Календарный учебный график на 2025-2026 учебный год.

Таблица 2

Год обучения	сентябрь			октябрь			ноябрь			декабрь			январь			февраль			март			апрель			май														
Даты	15.09-21.09	22.09-28.09	29.09-05.10	06.10-12.10	13.10-19.10	20.10-26.10	27.10-02.11	03.11-09.11	10.11-16.11	17.11-23.11	24.11-30.11	01.12-07.12	08.12-14.12	15.12-21.12	22.12-28.12	29.12-04.01	05.01-11.01	12.01-18.01	19.01-25.01	26.01-01.02	02.02-08.02	09.02-15.02	16.02-22.02	23.02-01.03	02.03-08.03	09.03-15.03	16.03-22.03	23.03-29.03	30.03-05.04	06.04-12.04	13.04-19.04	20.04-26.04	27.04-03.05	04.05-10.05	11.05-17.05	18.05-24.05	25.05-31.05		
Недели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37		
Часы	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	-	-	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

Условные обозначения:

	Занятия по расписанию
	Каникулярный период
	Итоговая аттестация

## 2.2 Условия реализации программы

Основной организационной формой обучения в ходе реализации данной образовательной программы является занятие. Это форма обеспечивает организационную четкость и непрерывность процесса обучения. Знание педагогом индивидуальных особенностей обучающихся, позволяет эффективно использовать стимулирующее влияние коллектива на учебную деятельность.

Неоспоримым преимуществом занятия, является возможность соединения фронтальных, групповых и индивидуальных форм обучения.

### *Материально-техническое обеспечение*

Требования к помещению:

- помещение для занятий, отвечающие требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;
- качественное освещение;
- столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочим местом для педагога.

### *Оборудование:*

- персональные компьютеры на каждого обучающегося и педагога;
- наушники игровые — 13 шт.;
- клавиатура проводная — 13 шт.;
- мышь проводная — 13 шт.;
- проекционное оборудование (интерактивная панель) — 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска — 1 шт.;

### *Информационное обеспечение:*

- TeamSpeak;
- Yandex Browser;
- Steam — CS2, Dota 2;

*Методическое обеспечение:*

Методические пособия, разработанные педагогом с учётом конкретных задач, упражнения, варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии, инструкции по настройке оборудования, учебная и техническая литература. Используются педагогические технологии индивидуализации обучения и коллективной деятельности.

*Кадровое обеспечение:*

Программа реализуется педагогом дополнительного образования Тюкаловым Ильей Валерьевичем.

При реализации программы другим педагогом стоит учитывать, что педагогу необходимо познакомиться с технологией киберспортивного мышления.

## 2.3 Формы аттестации и оценочные материалы

Система отслеживания результатов обучающихся выстроена следующим образом:

- входящая диагностика
- текущий контроль;
- промежуточная аттестация;
- итоговая аттестация.

Входящая диагностика проводится с целью определения начального уровня знаний, умений и навыков в форме собеседования.

Текущий контроль осуществляется путём наблюдения, определения качества выполнения заданий, отслеживания динамики развития обучающегося. Способы проверки уровня освоения тем: опрос, выполнение упражнений, наблюдение, оценка выполненных самостоятельных работ.

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется в форме опроса.

Итоговая аттестация проводится с целью определения степени достижения результатов обучения, ориентации обучающихся на дальнейшее самостоятельное обучение и получение сведений для совершенствования программы объединения и методов обучения.

Обучающиеся представляют портфолио с перечнем достижений (победы или призовые места в соревнованиях, фестивалях) и проходят внутренний квалификационный экзамен в форме открытого городского чемпионата по кибердисциплине на базе Центра цифрового образования детей «IT-куб» в очном формате.

Результаты итоговой аттестации оцениваются по 100-балльной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице 3:

Таблица 3

<b>Баллы, набранные обучающимися</b>	<b>Уровень освоения</b>
<b>0-30 баллов</b>	<b>низкий</b>
<b>31-70 баллов</b>	<b>средний</b>
<b>71-100 баллов</b>	<b>высокий</b>

Результаты защиты проекта оцениваются формируемой комиссией.

Состав комиссии (не менее трёх человек): педагог (в обязательном порядке), представитель администрации образовательного учреждения, приглашается представитель администрации образовательного учреждения, приветствуется привлечение IT-профессионалов, представителей высших и других учебных заведений.

Если защита выполнена группой обучающихся, то при оценивании учитывается не только результат в целом, но и личный вклад каждого из авторов. Решение принимается коллегиально.

## 2.4 Методические материалы

В образовательном процессе используются следующие *методы*:

1. объяснительно-иллюстративный;
2. метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение её самостоятельно или группой);
3. словесный метод: - объяснение, диалог, беседа, лекция, рассказ, консультация;
4. наглядный метод: — таблицы, схемы;
5. методы эмоционального стимулирования;
6. метод игры;
7. метод программированного обучения;
8. творческие задания.

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания программы, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы обучающихся.

### **Формы обучения:**

– **фронтальная** — предполагает работу педагога сразу со всеми обучающимися в едином темпе и с общими задачами. Для реализации обучения используется компьютер педагога с мультимедиа проектором, посредством которых учебный материал демонстрируется на общий экран;

– **групповая** — предполагает, что занятия проводятся с подгруппой. Для этого группа распределяется на подгруппы не более 6 человек, работа в которых регулируется педагогом;

– **индивидуальная** подразумевает взаимодействие педагога с одним обучающимся. Как правило данная форма используется в сочетании с фронтальной. Часть занятия (объяснение новой темы) проводится фронтально, затем обучающийся выполняет индивидуальные задания или общие задания в индивидуальном темпе;

– **дистанционная** взаимодействие педагога и обучающихся между собой на расстоянии, отражающее все присущие учебному процессу компоненты. Для реализации дистанционной формы обучения весь дидактический материал размещается в свободном доступе в сети Интернет, происходит свободное общение педагога и обучающихся в

социальных сетях, по электронной почте, посредством видеоконференции или в общем чате. Кроме того, дистанционное обучение позволяет проводить консультации обучающегося при самостоятельной работе дома. Налаженная система сетевого взаимодействия, обучающегося и педагога, позволяет не ограничивать процесс обучения нахождением в учебной аудитории, обеспечить возможность непрерывного обучения в том числе, для часто болеющих или всех обучающихся в период сезонных карантинов (например, по гриппу) и температурных ограничениях посещения занятий.

***Формы организации учебного занятия:***

Формами организации занятий являются групповая (теоретическая часть) и индивидуально-групповая (практическая часть).

Кроме выполнения работ под руководством педагога обучающиеся участвуют в командных и индивидуальных соревнованиях по компьютерным играм.

На занятиях создается атмосфера, когда ребята свободно советуются, комментируют, помогают друг другу.

Ход соревнований выносится на коллективный сравнительный анализ для мотивации творческой составляющей в процессе обучения.

Освоение программы или ее части может быть реализовано удаленно, путем организации образовательной деятельности в электронной информационно-образовательной среде, к которой предоставляется открытый доступ через информационно- телекоммуникационную сеть Интернет.

Кроме того, учебные занятия по программе или ее части могут быть проведены удаленно в форме онлайн-уроков, видеоконференций, вебинаров, онлайн-тестирования.

***Методы воспитания:*** мотивация, убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, создание ситуации успеха и др.

***Педагогические технологии:*** индивидуализация обучения; групповое обучение; коллективное взаимообучение; дифференцированное обучение; разноуровневое обучение; проблемное обучение; развивающее обучение; дистанционное обучение; игровая деятельность; коммуникативные технологии обучения; коллективная творческая деятельность; исследовательская деятельность; решение изобретательских задач; здоровьесберегающие технологии.

***Дидактические материалы:***

Методические пособия, разработанные педагогом с учётом конкретных задач,

варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии, инструкции по настройке оборудования, учебная и техническая литература. Используются педагогические технологии индивидуализации обучения и коллективной деятельности.

## Список литературы

### *Основная литература:*

1. Гуськов Ю.В. «Развитие киберспорта в России». Москва, Издательство Московского университета, 2021.
2. Хлебников В.А. «Киберспорт и методика подготовки юных спортсменов». СПб.: Изд-во Политехн. ун-та, 2022.
3. Щукин А.Н. «Спортивные игры в киберпространстве». Минск: Новое знание, 2020.
4. Васильев А.И. «Основы киберспортивной тренировки». Ростов-на-Дону: Феникс, 2022.
5. Елисеев С.Г. «История и современное состояние киберспорта». Екатеринбург: УралГУФК, 2021.
6. Петрова А.М. «Медицинские аспекты киберспорта». Воронеж: ВГУ, 2020.

### *Дополнительная литература:*

1. Шерстюк Д.С. «Электронный спорт и социальная адаптация молодежи». Омск: ОмГУ, 2021.
2. Никольский А.Б. «Физическая культура и киберспорт». Новосибирск: НГАУ, 2022.
3. Семенов В.Е. «Социальные эффекты и последствия киберспорта». Самара: Самарский университет, 2020.
4. Коваленко Л.Ю. «Психологическая подготовка киберспортсменов». Тюмень: Тюменский государственный университет, 2021.
5. Борисов Н.К. «Управление киберспортивными проектами». Уфа: Башкирский государственный университет, 2022.
6. Сергеев В.Л. «Инновационные технологии в киберспорте». Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2021.

### *Электронные ресурсы:*

1. Бесплатная онлайн академия спорта: <https://multiversa.ru/>
2. Университет Skillbox, являющийся хедлайнером отечественного онлайн-образования: <https://skillbox.ru/>

Лист корректировки рабочей программы

№	Ф.И.О педагога, № группы.	Раздел	Тема занятия	Причина корректировки	Способ корректировки	Подпись педагога	Подпись зам нач. по УР
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							