

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*

Возраст обучающихся 13-17 лет

Объем: 140 часов

Автор-составитель:

Тюкалов И.В.

педагог дополнительного
образования

Балахна, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

1.Комплекс основных характеристик программы.	24
1.1. Пояснительная записка	24
1.2. Цель и задачи программы.....	30
1.3. Содержание программы.....	31
1.3.1 Учебный план.....	31
1.3.2. Содержание учебного плана.....	33
2. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы	38
2.1. Календарный учебный график	38
2.2 Условия реализации программы.....	39
2.3 Формы аттестации и оценочные материалы.....	41
2.4 Методические материалы	43
Список литературы.....	46

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 острые проблемы 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 труда.

5) Популяризация компьютерного спорта в России и создание профессиональной среды для взращивания 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 спортивизированной 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 — 2 раза в неделю.

Срок освоения программы определяется содержанием программы и составляет 1 год (**140 часов в год**).

Срок реализации учебный год, с 1 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.

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 140 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» рассчитана на обучающихся возрастной категории с 13 до 18 лет, и состоит из 5 разделов, в результате успешного освоения которых, обучающиеся получат 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

выступят 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

№	Раздел/Тема	Описание тем	Всего часов	Теория	Практика
1	Введение в киберспорт		20	10	10
1.1	Основы киберспорта. История и дисциплины	Изучить историю возникновения киберспорта, познакомиться с популярными дисциплинами и терминами	4	4	0
1.2	Кибергигиена и эргономика	Научиться правильно оборудовать рабочее пространство, соблюдать гигиену зрения и правильную посадку	4	2	2
1.3	Выбор дисциплины. Постановка целей	Определить предпочтения в выборе киберспортивной дисциплины, поставить краткосрочные и долгосрочные цели	6	2	4
1.4	Ввод в игровую механику	Узнать базовые понятия геймплея, познакомится с интерфейсами игр, освоить первые шаги и простейшую технику игры	6	2	4
2	Техническая подготовка		24	8	16
2.1	Оптимизация ПК и ПО	Выбрать и настроить оптимальное железо и программное обеспечение для стабильной игры	6	2	4
2.2	Работа с периферией (мышь, клавиатура)	Настроить игровые мыши, клавиатуру и другое периферийное оборудование	6	2	4
2.3	Сетевые настройки (пинг, VPN)	Учиться минимизировать задержки сети, выбирать подходящие серверы и улучшать стабильность соединения	6	2	4
2.4	Игровые конфигурации и консольные команды	Познакомиться с настройками графики, интерфейса и специальных команд для оптимизации производительности	6	2	4
3	Тактико-стратегическая подготовка		36	12	24
3.1	Основы метагейма и роли в команде	Понять ключевые аспекты метагейма, выбрать подходящую роль в команде и изучить основные комбинации	8	4	4
3.2	Индивидуальные и командные стратегии	Применять индивидуальные и командные стратегии, изучать макро- и микротактики	10	2	8

3.3	Анализ своих и чужих игр	Изучать записи своих и чужих игр, проводить разбор ошибок и улучшение собственной игры	6	2	4
3.4	Психология киберспорта	Рассмотреть влияние психологии на результативность в киберспорте, научиться управлять эмоциями и стрессом	6	2	4
3.5	Антистресс-методики	Изучить способы борьбы со стрессом и повышения концентрации в сложных ситуациях	6	2	4
4	Практические тренировки		36	4	32
4.1	Индивидуальные тренировки	Провести серию индивидуальных тренировочных сессий, зафиксировать собственный прогресс	12	0	12
4.2	Командные матчи	Попробовать себя в командных играх, проверить эффективность ранее изученных стратегий и методов	12	2	10
4.3	Участие в онлайн-турнирах	Принять участие в серии небольших онлайн-турниров, проанализировать полученный опыт, выявить сильные и слабые стороны	12	2	10
5	Соревновательная подготовка		16	4	12
5.1	Подготовка к турнирам	Составить план подготовки к турниру, подобрать режим тренировок и спланировать питание	6	2	4
5.2	Разбор ошибок	Проанализировать предыдущие выступления, выявить ошибки и выработать меры по их устранению	6	2	4
5.3	Имитация турнирных условий	Смоделировать условия крупного турнира, провести пробные матчи, сравнить полученные результаты	4	0	4
6	Итоговая аттестация		8	0	8
6.1	Участие в финальном турнире	Показать свои лучшие навыки на финальном этапе, показать максимальный результат	8	0	8
ИТОГО:			140	38	102

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: MOBA (Dota 2, League of Legends), шутеры (CS:2, Valorant), стратегии (StarCraft II), спортивные симуляторы (FIFA), королевские битвы (Apex Legends, Fortnite). Изучение базовой терминологии (PvP, PvE, MMP, 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): Анализ популярных киберспортивных дисциплин: требования, специфика, комьюнити. Принципы постановки SMART-целей (конкретных, измеримых, достижимых, релевантных, ограниченных по времени). Понятие краткосрочных (на неделю) и долгосрочных (на сезон) целей.

Практика (4 часа): Тестовые игры в разные дисциплины (на выбор). Составление индивидуального плана развития и трекера целей на курс. Обсуждение выбора с тренером.

1.4. Ввод в игровую механику (6 часов)

Теория (2 часа): Разбор базовых понятий геймплея выбранной дисциплины: цель раунда/партии, основные режимы игры, роли игроков. Знакомство со стандартным интерфейсом игры (HUD): карта, шкалы здоровья, ресурсов, мини-карта.

Практика (4 часа): Выполнение вводных tutorials и тренировочных режимов (например, aim maps в шутерах, last hit тренировка в MOBA). Освоение базового перемещения, управления камерой, использования основных способностей/оружия.

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

2.1. Оптимизация ПК и ПО (6 часов)

Теория (2 часа): Базовые компоненты ПК и их влияние на производительность в играх (CPU, GPU, RAM, SSD). Обзор программ для мониторинга нагрузки (MSI Afterburner). Настройка ОС (Windows) для игр: отключение фоновых процессов, настройки электропитания.

Практика (4 часа): Настройка графических параметров в игре для баланса между производительностью (FPS) и качеством картинки. Установка и настройка TeamSpeak. Использование бенчмарков.

2.2. Работа с периферией (мышь, клавиатура) (6 часов)

Теория (2 часа): Обзор видов игровых мышей (сенсор, вес, хват) и клавиатур (механические, мембранные). Ключевые параметры: DPI, polling rate, безускоренное движение. Принципы выбора под свой хват и дисциплину.

Практика (4 часа): Подбор и настройка чувствительности мыши в игре и в драйверах. Тренировка мышечной памяти. Расположение кнопок на клавиатуре, создание собственных профилей.

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

Теория (2 часа): Понятия Ping (задержка), Jitter (колебание задержки), Packet Loss (потеря пакетов). Факторы, влияющие на качество соединения. Что такое VPN и когда его можно использовать для улучшения маршрута до сервера.

Практика (4 часа): Использование командной строки (tracert, ping) для диагностики проблем с сетью. Настройка маршрутизатора (QoS). Тестирование разных серверов. Базовое использование VPN-сервисов.

2.4. Игровые конфигурации и консольные команды (6 часов)

Теория (2 часа): Разбор продвинутых настроек графики и интерфейса. Назначение и использование игровой консоли (для Source-движка и др.). Обзор полезных команд для отладки (сетевые графики, вывод FPS, очистка экрана от лишней информации).

Практика (4 часа): Создание и применение пользовательских конфигурационных файлов (autoexec.cfg). Настройка кастомного HUD и кросшейра. Оптимизация конфига под свои нужды.

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

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

Теория (4 часа): Понятие «метагейм» (текущая игровая мета). Анализ актуальных стратегий, героев, оружия, карт. Глубокое изучение ролей в выбранной дисциплине

(капитан, керри, саппорт, снайпер и т.д.).

Практика (4 часа): Распределение ролей в учебной команде. Отработка базовых комбинаций и взаимодействий на примере метовых стратегий.

3.2. Индивидуальные и командные стратегии (10 часов)

Теория (2 часа): Различие между макро- (глобальное управление картой, ресурсами, целями) и микротактикой (контроль героя, прицеливание, использование способностей). Виды командных тактик: пуши, ротации, слоты, фишки.

Практика (8 часа): Отработка индивидуальных скиллов (смоков, набегов, флешков). Командные тренировки на отработку конкретных тактик на разных картах/ситуациях. Сыгранность и коммуникация.

3.3. Анализ своих и чужих игр (6 часов)

Теория (2 часа): Принципы ведения дневника тренировок. Методология анализа демозаписей (replay) или записей стримов. Ключевые точки для разбора: моменты смерти, принятия решений, использование ультимативных способностей.

Практика (4 часа): Запись и самостоятельный разбор своей игры. Групповой разбор демозаписи профессионального матча или игры команды. Поиск и классификация ошибок.

3.4. Психология киберспорта (6 часов)

Теория (2 часа): Влияние эмоций (тильт, стресс, эйфория) на результативность. Принципы работы в команде: эффективная коммуникация, критика и принятие критики. Концентрация и удержание фокуса во время длительных матчей.

Практика (4 часа): Ролевые игры и разбор конфликтных ситуаций в команде. Тренировка навыков конструктивного общения в голосовом чате.

3.5. Антистресс-методики (6 часов)

Теория (2 часа): Техники дыхания (боковое дыхание, квадратное дыхание) для быстрого снятия напряжения. Методы мышечной релаксации. Важность физической активности и сна.

Практика (4 часа): Выполнение дыхательных упражнений до и после тренировочных игр. Составление индивидуального плана антистресс-ритуалов.

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

4.1. Индивидуальные тренировки (12 часов)

Теория (0 часов): -

Практика (12 часов): Регулярные занятия на специализированных тренажерах (Kovaak's,

Aim Lab) или в тренировочных режимах игры. Отработка конкретных, выявленных при анализе, слабых сторон. Ведение дневника прогресса.

4.2. Командные матчи (12 часов)

Теория (2 часа): Подготовка к scrim-ам (учебным матчам) против других команд. Постановка задач на конкретную игру (отработать драфт, новую тактику).

Практика (10 часов): Проведение учебных матчей. Обсуждение результатов сразу после игры, краткий разбор по пунктам. Работа над коммуникацией и сыгранностью.

4.3. Участие в онлайн-турнирах (12 часов)

Теория (2 часа): Тактика поведения на турнире: разминка, анализ оппонентов, психологический настрой. Правила проведения турниров.

Практика (10 часов): Выбор и регистрация на подходящие любительские онлайн-турниры (Faceit, Battlefy). Непосредственное участие. Последтурнирный анализ выступления командой.

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

5.1. Подготовка к турнирам (6 часов)

Теория (2 часа): Составление плана подготовки к конкретному турниру: расписание тренировок, анализ предполагаемых соперников, подготовка стратегического пула.

Практика (4 часа): Углубленный анализ стиля игры будущих оппонентов по демозаписям. Проведение интенсивных scrim-сессий с фокусом на подготовленные стратегии.

5.2. Разбор ошибок (6 часов)

Теория (2 часа): Методология глубокого пост-турнирного анализа. Ранжирование ошибок по критичности. Выработка конкретных шагов по устранению.

Практика (4 часа): Коллективный разбор всех сыгранных на турнире партий. Составление списка рабочих задач для каждого игрока и команды в целом.

5.3. Имитация турнирных условий (4 часа)

Теория (0 часов): -

Практика (4 часа): Организация и проведение полного цикла буст-тура (несколько матчей подряд с короткими перерывами) в условиях, максимально приближенных к турнирным (наблюдатели, запрет на общение между картами и т.д.).

МОДУЛЬ 6. ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ (6 ЗАНЯТИЙ, 12 АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ)

6.1. Участие в финальном турнире (8 часов)

Теория (0 часов): -

Практика (8 часов): Демонстрация приобретенных навыков и знаний на финальном внутреннем или внешнем открытом турнире. Борьба за максимальный результат.

2. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы

2.1. Календарный учебный график

Часы	Недели	Даты	Год обучения	сентябрь		октябрь		ноябрь		декабрь		январь		февраль		март		апрель		май																					
				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	
				4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2

Условные обозначения:

	Занятия по расписанию
	Каникулярный период
	Промежуточная и 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.

При реализации программы 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:

Таблица

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

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 ИТ-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							