

Управление образования администрации Кандалакшского муниципального округа
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Детско-юношеский центр «Ровесник»
имени Светланы Алексеевны Крыловой»
Кандалакшского муниципального округа

ПРИНЯТА
педагогическим советом
от 17.04.2026 г.
Протокол № 4

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора
от 17.04.2026 г. № 51-г
Директор  О. Ю. Савенкова

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

«Киберспорт»

Возраст обучающихся: 14-17 лет

Срок реализации программы: 72 часа

Уровень сложности: стартовый

Автор-составитель:
Забродин Павел Викторович,
педагог дополнительного
образования

г. Кандалакша, 2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Киберспорт»** разработана с учетом:

- Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;

- Распоряжения Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;

- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

- Письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

- Письма Министерства просвещения Российской Федерации от 23.01.2026 № АБ-254/06 «О направлении методических рекомендаций по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами «Труд (технология)», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Физическая культура»;

- Устава МАУДО ДЮОЦ «Ровесник» им. С.А. Крыловой.

Направленность: техническая.

Актуальность программы обусловлена комплексным влиянием киберспорта на современное общество и широкими возможностями, которые она открывает для развития личности и профессиональной ориентации молодёжи.

Киберспорт стремительно развивается и становится значимой частью мировой спортивной индустрии: в 2024 году он был признан олимпийской дисциплиной, а первые Олимпийские киберспортивные игры запланированы на 2027 год. В России киберспорт официально признан видом спорта с 2016 года — проводятся регулярные чемпионаты, присваиваются спортивные разряды. Изучение истории и современных направлений киберспорта позволяет проследить его эволюцию: от «Тетриса», ставшего одной из первых соревновательных игр, до «Counter-Strike» как классики киберспортивной сцены. Каждый этап развития несёт в себе важные уроки о влиянии технологий на игровую индустрию, изменении форматов соревнований и формировании профессиональных стандартов.

Образовательный потенциал киберспорта значителен: он служит эффективным инструментом развития интеллектуальных и социальных навыков. Участие в киберспортивных мероприятиях способствует формированию системного и стратегического мышления, аналитических способностей, умения быстро принимать решения в условиях ограниченного времени. Командные дисциплины развивают коммуникативные навыки, лидерские качества, способность к сотрудничеству, а также учат управлять эмоциями и стрессом.

Тесная связь киберспорта с современными технологиями делает его ценным элементом STEM-образования. Интерес к играм часто становится отправной точкой для изучения программирования, веб-дизайна, 3D-моделирования, геймдизайна и других востребованных IT-профессий. Программа, охватывающая разные дисциплины и поколения игр, наглядно демонстрирует технологический прогресс — от простых механик «Тетриса» к сложным многопользовательским системам «Counter-Strike».

Организованный киберспорт может служить альтернативой деструктивным формам досуга и способствовать социализации молодёжи. Участие в официальных турнирах и клубах формирует здоровые привычки, учит дисциплине, ответственности и целеустремлённости, снижает риск вовлечения в асоциальное поведение. Программа создаёт инклюзивную среду, где интерес к играм направляется в продуктивное русло — через обучение, соревнование и сотрудничество.

Кроме того, индустрия киберспорта открывает широкие профессиональные перспективы не только для игроков, но и для специалистов смежных областей: организаторов турниров, комментаторов (кастеров), аналитиков матчей, маркетологов, менеджеров команд, стримеров, разработчиков игрового контента. Освоение разных дисциплин в рамках программы помогает обучающимся

сориентироваться в многообразии профессий сферы и выбрать направление для дальнейшего развития.

Наконец, киберспорт — глобальное явление, объединяющее игроков, команды и зрителей из разных стран. Изучение его истории и современных трендов способствует пониманию международных практик, культурных особенностей и возможностей участия в глобальных соревнованиях, укрепляя потенциал международного сотрудничества.

Таким образом, программа по киберспорту, с изучением его истории и разных дисциплин, отвечает актуальным запросам общества: она способствует развитию востребованных навыков, поддерживает профессиональную ориентацию молодёжи, связывает увлечение играми с технологическим образованием и социализацией, а также готовит обучающихся к участию в динамично развивающейся индустрии.

Отличительная особенность программы характеризуется целостным подходом, который выходит за рамки простого обучения игре и формирует всесторонне развитую личность, готовую к участию в современной цифровой индустрии как в роли игрока, так и в смежных профессиональных сферах.

Ключевая особенность программы — историко-эволюционный подход: обучающиеся не просто осваивают игровые механики, а прослеживают развитие киберспорта как культурного и технологического феномена. От простых соревновательных игр типа «Тетрис» к сложным многопользовательским системам вроде «Counter-Strike» — такой маршрут позволяет понять, как технологические инновации влияли на игровую индустрию и форматы соревнований.

Программа носит междисциплинарный характер, объединяя несколько областей знаний: основы информатики и программирования, принципы работы компьютерных сетей и интернет-технологий, элементы психологии (управление стрессом, командное взаимодействие), менеджмента и организации мероприятий (подготовка турниров), а также базовые знания по эргономике и гигиене работы за компьютером.

Обучение направлено на комплексное развитие навыков: не только на совершенствование игровых умений, но и на формирование стратегического и системного мышления, быстрой реакции и способности принимать решения в условиях ограниченного времени, навыков командной работы и лидерства, аналитических способностей (через разбор матчей и выявление ошибок), стрессоустойчивости и эмоциональной саморегуляции.

Важный элемент программы — многоуровневая профориентация. Обучающиеся знакомятся с широким спектром профессий в индустрии киберспорта: от профессионального игрока и тренера киберспортивной команды до организатора турниров, комментатора (кастера), аналитика матчей, менеджера киберспортивной организации, стримера и разработчика игрового контента. Это помогает

сориентироваться в многообразии карьерных путей и выбрать направление для дальнейшего развития.

Баланс теории и практики — ещё одна отличительная черта программы. Она сочетает:

- теоретические занятия (история киберспорта, правила дисциплин, основы психологии и физиологии);
- практические тренировки (индивидуальные и командные игры, отработка тактик);
- проектную деятельность (организация мини-турниров, создание стримов, анализ матчей).

Особое внимание уделяется здоровьесбережению: в программу включены модули по профилактике игровой зависимости, правилам организации рабочего места, гимнастике для глаз и опорно-двигательного аппарата, режиму тренировок и отдыха, а также основам спортивного питания для киберспортсменов.

Обучающиеся получают возможность погрузиться в профессиональную среду: участвовать в реальных соревнованиях (школьных, городских, региональных), общаться с действующими киберспортсменами, тренерами и организаторами, посещать киберспортивные мероприятия в качестве волонтеров или стажёров, создавать собственные проекты (стримы, видеообзоры, гайды).

Программа гибкая и адаптивная: предусматривает дифференцированный подход с учётом уровня подготовки, возможность выбора специализации (игровая дисциплина, роль в команде, внеигровая профессия) и модульную структуру, позволяющую обновлять содержание в соответствии с трендами индустрии.

В обучении активно используются современные технологии: платформы для онлайн-соревнований, инструменты аналитики игровых данных, программы для стриминга и видеомонтажа, симуляторы и тренировочные режимы для отработки навыков.

Наконец, программа имеет социально-воспитательный компонент: способствует формированию здорового соревновательного духа, этики киберспортивного сообщества (fair play, уважение к соперникам), социализации подростков через командную деятельность и созданию позитивной среды для реализации творческого и интеллектуального потенциала.

Таким образом, уникальность программы заключается в гармоничном сочетании образовательных, развивающих и воспитательных задач. Она обеспечивает баланс между увлечением киберспортом и заботой о здоровье, социализации и профессиональной ориентации обучающихся, готовя их к активному участию в динамично развивающейся индустрии.

Новизна программы. Программа запускается впервые в организации и является инновационной для учреждения, поскольку:

- впервые предлагает структурированное изучение истории киберспорта в рамках образовательной программы;
- включает в себя дисциплины, которые редко рассматриваются в комплексе (от аркадных игр до сложных стратегий и шутеров);
- сочетает образовательные и спортивные элементы, позволяя обучающимся не только получать знания, но и развивать практические навыки;
- ориентирована на формирование целостного представления о киберспорте как явлении современной культуры и спорта.

Уровень сложности содержания программы: стартовый.

Возраст обучающихся: 14-17 лет.

Содержание и объем стартовых знаний, необходимых для начального этапа освоения программы: для успешного прохождения программы учащемуся необходимо иметь первичные навыки работы на компьютере, уметь использовать клавиатуру, манипулятор типа «мышь», желательно уметь использовать поисковые системы.

Форма обучения: очная.

Срок реализации программы: 1 год.

Объем программы:

1 год обучения – 72 часа;

Режим занятий:

1 год обучения – 1 раз в неделю по 2 академических часа;

Продолжительность академического часа – 45 минут. Перерыв – 10 минут.

Режим занятий соответствует санитарно-эпидемиологическим требованиям к обеспечению безопасных условий образовательной деятельности (СП 2.4. 3648-20, СанПиН 1.2.3685-21).

Формы организации учебной деятельности: фронтальная, групповая, парная.

Количество учащихся в группе: 12 человек.

Цель программы: способствовать формированию у обучающихся целостного представления о киберспорте как современном социокультурном и спортивном явлении, способствовать развитию ключевых игровых навыков через изучение истории киберспорта и освоение базовых техник в классических киберспортивных дисциплинах («Тетрис», Quake, Warcraft III, Dota 2003, Counter-Strike).

Задачи:

обучающие:

- познакомить обучающихся с историей киберспорта и его развитием от ранних игр до современности;
- изучить правила и особенности игровых дисциплин: «Тетрис», Quake, Warcraft, Dota 2003, Counter Strike;

- обучить базовым игровым навыкам в каждой дисциплине;
- дать представление о стратегиях и тактиках в разных типах игр;
- познакомить с терминологией киберспорта;
- рассказать о профессиональной киберспортивной сцене, турнирах и командах.

развивающие:

- способствовать развитию логического и стратегического мышления;
- способствовать улучшению скорости реакции и координации движений;
- способствовать развитию навыков командной работы и коммуникации;
- стимулировать аналитические способности через разбор игровых ситуаций;
- способствовать развитию памяти и внимания;
- способствовать формированию умения практического применения полученных знаний;
- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- сформировать умение выступать публично с докладами, презентациями.

воспитательные:

- воспитать дисциплину и ответственность за результаты своей деятельности;
- сформировать уважительное отношение к соперникам и товарищам по команде;
- научить справляться с поражениями и извлекать из них уроки;
- воспитать целеустремлённость и настойчивость в достижении результатов;
- привить интерес к здоровому образу жизни и разумному распределению времени между играми и другими видами деятельности;
- формировать умение работать в группах, обмениваться идеями;
- развивать личные качества обучающихся;
- воспитывать чувство патриотизма, гражданственности, гордости за достижения отечественной науки и техники.

ПРОГНОЗИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные результаты:

По окончании 1 года обучения, обучающиеся должны:

знать:

- основные этапы развития киберспорта — от появления первых аркадных игр до современного состояния;

- историю возникновения и развития каждой изучаемой игровой дисциплины: «Тетрис», Quake, Warcraft III, Dota 2003, Counter Strike;
- правила, механики и особенности игрового процесса в каждой из дисциплин;
- базовые термины и сленг киберспорта (фарм, ганги, денай, эко раунд, флешка, сплит пуш и т.д.);
- ключевые стратегии и тактики для каждой игры: стартовые стратегии в Warcraft, распределение ролей в Dota 2003, экономические раунды в Counter Strike и т.п.;
- особенности управления и интерфейса в каждой игре (клавиши управления, интерфейс карты, инвентарь и т.д.);
- основы киберспортивной этики и правила поведения в онлайн сообществе;
- принципы организации и проведения киберспортивных турниров, форматы соревнований (онлайн/офлайн, круговая система, олимпийская система);
- базовые аспекты физической и психологической подготовки киберспортсмена (упражнения для глаз и кистей рук, техники релаксации);
- информацию о крупнейших киберспортивных турнирах (The International, ESL One, IEM, WCG) и известных игроках в изученных дисциплинах.

уметь:

- уверенно ориентироваться в интерфейсе каждой изучаемой игры;
- играть на базовом уровне в «Тетрис»: прогнозировать выпадение фигур, эффективно заполнять линии, минимизировать «дыры» в конструкции;
- в Quake: быстро перемещаться по карте, использовать укрытия, эффективно применять разные виды оружия, координировать действия в команде;
- в Warcraft III: строить базу, добывать ресурсы, создавать армию, применять базовые стратегии для разных рас, взаимодействовать с командой в командных режимах;
- в Dota 2003: выбирать героя под роль (керри, мидер, саппорт), фармить крипов, контролировать линии, использовать способности героев, участвовать в командных боях, общаться с командой;
- в Counter Strike: передвигаться по карте, стрелять из разных видов оружия, бросать гранаты (флешки, дымовые), выполнять стандартные тактики на картах (Dust II, Mirage), координировать действия с командой, управлять экономикой раунда;

- анализировать игровые ситуации: выявлять ошибки (свои и команды), корректировать тактику в процессе игры;
- разбирать записи матчей (своих и профессиональных игроков), выделять ключевые моменты и успешные решения;
- соблюдать режим игры и отдыха, выполнять упражнения для профилактики заболеваний, связанных с длительным сидением за компьютером;
- конструктивно общаться в команде, давать и принимать обратную связь, поддерживать позитивный настрой даже после поражения;
- участвовать в мини турнирах, соблюдать правила соревнований, проявлять спортивный дух и уважение к соперникам.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- умение оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Формы подведения итогов реализации программы: создание проектов, участие в олимпиаде, публикации проектов, защита проектов, тестирование.

Формы демонстрации результатов освоения программы: демонстрация и защита итоговых работ, проектов, публикации проектов, участие в соревнованиях, олимпиадах, проведение открытых занятий.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в киберспорт.	2	1	1	Беседа Тестирование
2	«Тетрис»: история, правила, техники игры	4	1	3	Практическая работа
3	Quake: развитие жанра шутеров, особенности игры	8	2	6	Практическая работа
4	Warcraft: основы стратегий в реальном времени	8	2	6	Практическая работа

5	Dota 2003: истоки МОВА-игр, герои, стратегии	12	3	9	Практическая работа
6	Counter-Strike: тактика, командная игра, карты	20	5	15	Практическая работа
7	Основы киберспортивной подготовки: физическая и психологическая подготовка	4	2	2	Практическая работа
8	Киберспортивные турниры: правила, форматы, организация	4	2	2	Практическая работа
9	Итоговое занятие: мини-турнир по изученным дисциплинам	10	2	8	Соревновательная деятельность
	ИТОГО	72	20	52	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

РАЗДЕЛ 1. ВВЕДЕНИЕ В КИБЕРСПОРТ (2 Ч: 1 ТЕОРИЯ + 1 ПРАКТИКА)

Тема 1.1. Что такое киберспорт?

Теория (1 ч): определение киберспорта, его статус как вида спорта, отличия от обычных компьютерных игр. Крупнейшие киберспортивные организации.

Практика (1 ч): просмотр и обсуждение видеофрагментов крупных турниров (The International, ESL One, IEM), обсуждение увиденного.

РАЗДЕЛ 2. «ТЕТРИС»: ИСТОРИЯ, ПРАВИЛА, ТЕХНИКИ ИГРЫ (4 Ч: 1 ТЕОРИЯ + 3 ПРАКТИКА)

Тема 2.1. История и правила «Тетриса»

Теория (0.5 ч): история создания игры, её влияние на игровую индустрию, правила и механика игры, система подсчёта очков.

Практика (1.5 ч): освоение управления, тренировка базовых навыков (быстрое вращение фигур, прогнозирование выпадения фигур), игра на время (цель — набрать максимум очков за 5 минут).

Тема 2.2. Стратегии и техники в «Тетрисе»

Теория (0.5 ч): техники очистки нескольких линий одновременно, минимизация «дыр» в конструкции, скоростное мышление. Разбор ошибок начинающих игроков.

Практика (1.5 ч): соревновательная игра с целью достижения максимального уровня сложности, разбор игровых моментов.

РАЗДЕЛ 3. QUAKE: РАЗВИТИЕ ЖАНРА ШУТЕРОВ, ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ (8 Ч: 2 ТЕОРИЯ + 6 ПРАКТИКА)

Тема 3.1. Quake: история и особенности

Теория (0.5 ч): роль Quake в развитии жанра шутеров, история киберспортивных турниров по Quake, особенности управления и оружия.

Практика (1.5 ч): тренировка передвижения и стрельбы на учебной карте, освоение основных видов оружия.

Тема 3.2. Тактика и карты в Quake

Теория (0.5 ч): тактика передвижения по карте, использование укрытий, контроль ключевых точек и бонусов. Особенности популярных карт.

Практика (1.5 ч): одиночные матчи на разных картах, отработка тактики захвата бонусов.

Тема 3.3. Командный режим в Quake

Теория (1 ч): основы командной игры, распределение ролей, коммуникация между игроками.

Практика (1 ч): командные матчи (2 × 2), разбор тактических ошибок.

Тема 3.4. Мини-турнир Quake

Практика (2 ч): проведение мини турнира среди обучающихся, подведение итогов, награждение победителей.

РАЗДЕЛ 4. WARCRAFT: ОСНОВЫ СТРАТЕГИЙ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ (8 Ч: 2 ТЕОРИЯ + 6 ПРАКТИКА)

Тема 4.1. Основы стратегий в реальном времени

Теория (0.5 ч): введение в жанр RTS, расы в Warcraft III, экономика, строительство базы, производство юнитов.

Практика (1.5 ч): тренировочный матч против ИИ, освоение базовых действий (сбор ресурсов, строительство, обучение юнитов).

Тема 4.2. Тактики и стратегии в Warcraft

Теория (0.5 ч): популярные стартовые стратегии для каждой расы, контрстратегии, важность разведки.

Практика (1.5 ч): матчи против ИИ с применением изученных стратегий.

Тема 4.3. Герои и развитие армии

Теория (0.5 ч): роль героев в игре, прокачка навыков, сбор артефактов, синергия юнитов и героев.

Практика (1.5 ч): матчи с фокусом на развитие героя и управление армией.

Тема 4.4. Командная игра в Warcraft

Теория (0.5 ч): координация действий в команде, распределение задач между игроками, совместные атаки.

Практика (1.5 ч): командные матчи (2 × 2), отработка взаимодействия.

РАЗДЕЛ 5. DOTA 2003: ИСТОКИ МОВА-ИГР, ГЕРОИ, СТРАТЕГИИ (12 Ч: 3 ТЕОРИЯ + 9 ПРАКТИКА)

Тема 5.1. Истоки МОВА и основы Dota 2003

Теория (0.5 ч): происхождение жанра МОВА, карта Dota, линии, башни, крипы, Рошан.

Практика (1.5 ч): игра против ботов, освоение передвижения по карте и фарма крипов.

Тема 5.2. Герои и предметы

Теория (0.5 ч): классификация героев (керри, мидер, саппорт), выбор предметов в зависимости от роли.

Практика (1.5 ч): игры против ботов с фокусом на фарм и покупку предметов.

Тема 5.3. Роли в команде

Теория (0.5 ч): обязанности керри, мидера, оффлейнера, саппортов. Важность коммуникации.

Практика (1.5 ч): командная игра против ботов с распределением ролей.

Тема 5.4. Тактика на линиях

Теория (0.5 ч): позиционирование на линиях, денай крипов, ганги, контроль рун.

Практика (1.5 ч): тренировки на линиях с фокусом на денай и избегание гангов.

Тема 5.5. Командные бои и стратегия

Теория (0.5 ч): инициация боя, выбор целей, использование способностей героев, стратегия после убийства Рошана.

Практика (1.5 ч): командные бои в условных ситуациях, разбор тактик.

Тема 5.6. Разбор матчей и ошибок

Теория (0.5 ч): анализ записей профессиональных матчей, выявление ключевых моментов.

Практика (1.5 ч): разбор собственных игр, обсуждение ошибок и путей их исправления.

РАЗДЕЛ 6. COUNTER-STRIKE: ТАКТИКА, КОМАНДНАЯ ИГРА, КАРТЫ (20 Ч: 5 ТЕОРИЯ + 15 ПРАКТИКА)

Тема 6.1. История и основы Counter Strike

Теория (0.5 ч): история игры, версии CS 1.6 и CS:GO, карты, команды (террористы и контртеррористы), экономика раунда.

Практика (1.5 ч): тренировка стрельбы на карте Aim Botz, освоение передвижения и прыжков.

Тема 6.2. Оружие и гранаты

Теория (0.5 ч): характеристики оружия, стоимость, тактика покупки. Виды гранат и их применение (флешки, дымовые, коктейли Молотова).

Практика (1.5 ч): отработка бросков гранат на учебной карте.

Тема 6.3. Тактика на картах

Теория (0.5 ч): ключевые позиции Dust II. Маршруты передвижения, стандартные тактики атаки и защиты.

Практика (1.5 ч): тренировки с командой на одной карте, отработка позиций.

Тема 6.4. Отработка тактических наработок

Теория (0.5 ч): ключевые позиции на популярных картах Mirage. Маршруты передвижения, стандартные тактики атаки и защиты.

Практика (1.5 ч): тренировки с командой на одной карте, отработка позиций.

Тема 6.5. Коммуникация и командная игра

Теория (0.5 ч): важность коммуникации, стандартные фразы и команды, роль капитана.

Практика (1.5 ч): командные тренировки с обязательной голосовой коммуникацией.

Тема 6.6. Экономические раунды

Теория (0.5 ч): типы экономических раундов (эко, форс бай, полный бай), принятие решений в зависимости от состояния экономики команды.

Практика (1.5 ч): матчи с фокусом на правильное распределение денег.

Тема 6.7. Отработка стандартных ситуаций

Теория (0.5 ч): стандартные ситуации (1 в 1, 2 в 3), тактика разминирования бомбы, спасение заложников.

Практика (1.5 ч): тренировки в стандартных ситуациях на разных картах.

Тема 6.8. Отработка стандартных ситуаций

Теория (0.5 ч): стандартные ситуации (1 в 1, 2 в 3), тактика разминирования бомбы, спасение заложников.

Практика (1.5 ч): тренировки в стандартных ситуациях на разных картах.

Тема 6.9. Разбор матчей

Теория (1 ч): анализ профессиональных матчей по CS, разбор тактических решений, ошибок игроков.

Практика (1 ч): разбор собственных матчей, обсуждение стратегий и ошибок.

Тема 6.10. Мини турнир по Counter Strike

Практика (2 ч): проведение мини турнира среди обучающихся, подведение итогов, награждение победителей.

РАЗДЕЛ 7. ОСНОВЫ КИБЕРСПОРТИВНОЙ ПОДГОТОВКИ: ФИЗИЧЕСКАЯ И ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА

(4 Ч: 2 ТЕОРИЯ + 2 ПРАКТИКА)

Тема 7.1. Физическая подготовка киберспортсмена.

Теория (1 ч): влияние сидячего образа жизни, упражнения для глаз, кистей рук, спины и шеи.

Практика (1 ч): комплекс упражнений для киберспортсменов, гимнастика для глаз.

Тема 7.2. Психологическая подготовка

Теория (1 ч): стресс и его влияние на игру, методы борьбы с волнением, концентрация внимания.

Практика (1 ч): дыхательные упражнения, техники релаксации, ролевые игры на стрессоустойчивость.

РАЗДЕЛ 8. КИБЕРСПОРТИВНЫЕ ТУРНИРЫ: ПРАВИЛА, ФОРМАТЫ, ОРГАНИЗАЦИЯ

(4 Ч: 2 ТЕОРИЯ + 2 ПРАКТИКА)

Тема 8.1. Организация турниров

Теория (1 ч): форматы турниров (онлайн и офлайн), правила проведения, роль судей и организаторов, системы проведения (круговая, олимпийская, швейцарская).

Практика (1 ч): разработка регламента мини-турнира, распределение ролей (игроки, судьи, комментаторы).

Тема 8.2. Участие в турнирах

Теория (1 ч): подготовка к турниру, режим дня, питание, настрой на игру.

Практика (1 ч): симуляция участия в турнире (тренировочный матч с соблюдением всех правил).

РАЗДЕЛ 9. ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ: МИНИ-ТУРНИР ПО ИЗУЧЕННЫМ ДИСЦИПЛИНАМ

(10 Ч: 2 ТЕОРИЯ + 8 ПРАКТИКА)

Тема 9.1. Подготовка к мини-турниру

Теория (1 ч): повторение правил и стратегий по всем дисциплинам, обсуждение тактики.

Практика (1 ч): финальные тренировки по всем дисциплинам.

Тема 9.2. Мини-турнир «Тетрис»

Практика (2 ч): проведение итогового мини-турнира по дисциплинам («Тетрис», Quake, Warcraft, Dota 2003, Counter-Strike), подведение итогов, награждение участников.

Тема 9.3. Мини-турнир «Quake»

Практика (2 ч): проведение итогового мини-турнира по дисциплинам («Тетрис», Quake, Warcraft, Dota 2003, Counter-Strike), подведение итогов, награждение участников.

Тема 9.4. Мини-турнир «WarCraft 3» и «Dota 2003»

Практика (2 ч): проведение итогового мини-турнира по дисциплинам («Тетрис», Quake, Warcraft, Dota 2003, Counter-Strike), подведение итогов, награждение участников.

Тема 9.5. Мини-турнир «Counter-Strike»

Практика (2 ч): проведение итогового мини-турнира по дисциплинам («Тетрис», Quake, Warcraft, Dota 2003, Counter-Strike), подведение итогов, награждение участников.

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Календарный учебный график (Приложение 1).

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Аппаратное обеспечение:

- персональные компьютеры (ноутбуки) для обучающихся — 1 шт. на человека либо 1 шт. на 2 человек при парной работе (рекомендуется 8–12 компьютеров);
- компьютер педагога с расширенными возможностями (для демонстрации, контроля и помощи);
- проектор и экран либо интерактивная панель для демонстрации учебных материалов;
- МФУ (принтер, сканер, копир) — 1–2 шт.;
- наушники с микрофоном для каждого рабочего места;
- USB флешки (резервные носители для сохранения проектов);
- сетевой фильтр/стабилизатор напряжения для защиты техники;
- Wi Fi роутер или проводная сеть для доступа в Интернет.

Программное обеспечение:

- операционная система: Windows 10/11, Linux (Альт образование и аналоги);
- Программное обеспечение Steam;
- браузер (Mozilla Firefox, Яндекс Браузер) с поддержкой HTML5;
- офисный пакет (LibreOffice, OpenOffice) для подготовки отчётов и презентаций;
- ПО для удалённого доступа и демонстрации экрана (при необходимости).

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

В целях создания условий для освоения обучающимися содержания программы на высоком уровне используются следующие материалы (в том числе разработанные педагогом):

- Дидактический материал (раздаточный материал по темам занятий программы, наглядный материал, мультимедийные презентации, технологические карты):
 - раздаточные материалы по темам занятий (памятки с основными командами и клавишами управления, схемы карт в Counter Strike и Warcraft, таблицы героев и предметов в Dota 2003);
 - наглядные материалы (плакаты с тактическими схемами, инфографика по истории киберспорта, схемы линий и позиций в Dota);
 - мультимедийные презентации по каждой теме (история игр, разбор стратегий, анализ турниров);
 - технологические карты практических занятий (пошаговые инструкции для выполнения игровых задач);
 - рабочие тетради для обучающихся с заданиями и вопросами для самоконтроля.
- Книги и руководства:
 - «История видеоигр» — Фрэнк Снайдер (обзор развития игровой индустрии, включая ранние этапы киберспорта);
 - «Киберспорт: от хобби к профессии» — А. В. Иванов (анализ становления киберспорта как индустрии);
 - руководства по каждой игровой дисциплине:
 - o Tetris: The Ultimate Guide (официальное руководство по стратегиям);
 - o Quake: Strategies & Secrets (тактики и карты);
 - o Warcraft III: Official Strategy Guide (стратегии для каждой расы);
 - o Dota Allstars: Complete Manual (разбор героев и ролей);
 - o Counter Strike: Tactical Handbook (тактика на картах, экономика раундов).
- Сборники практических работ:
 - сборник тренировочных заданий по каждой игре (например, «10 упражнений для улучшения стрельбы в Quake», «5 сценариев для отработки командной игры в Dota 2003»);
 - кейсы для анализа игровых ситуаций (разбор записей матчей профессиональных игроков);
 - сценарии мини турниров и соревнований с подробными правилами и критериями оценки;
 - упражнения для развития реакции и координации (тренажёры для стрельбы, задачи на прогнозирование в «Тетрисе»).

- Методические пособия для педагога:
 - методическое пособие «Основы преподавания киберспортивных дисциплин» (рекомендации по организации занятий, дозированию нагрузки, профилактике утомления);
 - сборник сценариев занятий с почасовой разбивкой (включая теорию и практику для каждого блока);
 - методические рекомендации по проведению турниров и оценке результатов (критерии оценки игровых навыков, формы фиксации прогресса);
 - руководство по психологической подготовке киберспортсменов (техники релаксации, методы борьбы со стрессом);
 - памятка по технике безопасности и гигиене труда за компьютером (упражнения для глаз, кистей рук, осанки).
- Онлайн-ресурсы:
 - официальные сайты разработчиков игр:
 - o tetris.com (история, правила, рекорды);
 - o idsoftware.com (архив материалов по Quake);
 - o blizzard.com (руководства по Warcraft III и Dota);
 - o valve.com (официальные правила и обновления Counter Strike);
 - видеоплатформы с обучающим контентом:
 - o RuTube каналы киберспортивных организаций (ESL Gaming, DreamHack) — записи турниров, обучающие ролики;
 - o Twitch каналы профессиональных игроков и стримеров (разбор матчей в прямом эфире);
 - базы данных и аналитические платформы:
 - o liquipedia.net (энциклопедия киберспорта: турниры, игроки, команды);
 - o hltv.org (статистика и аналитика по Counter Strike);
 - образовательные платформы с курсами по киберспорту:
 - o Stepik — курс «Введение в киберспорт»;
 - o Coursera — модуль «Психология киберспортсмена»;
 - форумы и сообщества игроков:
 - o Reddit (сообщества [r/DotA2](https://www.reddit.com/r/DotA2), [r/GlobalOffensive](https://www.reddit.com/r/GlobalOffensive)) — обсуждения стратегий, обмен опытом;
 - o официальные форумы игр (Quake Live Forum, Warcraft III Community).

Методы организации учебного процесса:

Информационно-рецептивный метод – предъявление педагогом информации и организация восприятия, осознания и запоминание обучающимися предоставленной информации.

Репродуктивный метод – составление и предъявление педагогом заданий на воспроизведение знаний и способов умственной и практической деятельности, руководство и контроль за выполнением; воспроизведение обучающимися знаний и способов действий по образцам, произвольное и произвольное запоминание.

Метод проблемного изложения – постановка педагогом проблемы и раскрытие доказательно пути его решения; восприятие и осознание учащимися знаний, мысленное прогнозирование, запоминание.

Эвристический метод – постановка педагогом проблемы, планирование и руководство деятельности учащихся; самостоятельное решение учащимися части задания, произвольное запоминание и воспроизведение.

Исследовательский метод – составление и предъявление педагогом проблемных задач и контроль за ходом решения; самостоятельное планирование учащимися этапов, способ исследования, самоконтроль, произвольное запоминание.

В организации учебной познавательной деятельности используются также словесные, наглядные и практические методы.

Словесные методы. Словесные методы педагог применяет тогда, когда главным источником усвоения знаний учащимися является слово (без опоры на наглядные способы и практическую работу). К ним относятся: рассказ, опрос, объяснение и т.д.

Наглядные методы. К ним относятся методы обучения с использованием наглядных пособий.

Практические методы. Методы, связанные с процессом формирования и совершенствования умений и навыков учащихся. Основным методом является практическое занятие.

Познавательный метод – восприятие, осмысление и запоминание учащимися нового материала с привлечением наблюдения готовых примеров, моделирования, изучения иллюстраций, восприятия, анализа и обобщения демонстрируемых материалов.

Метод проектов – при усвоении и творческом применении навыков и умений в процессе разработки собственных моделей).

Систематизирующий метод – опрос по теме, составление систематизирующих таблиц, графиков, схем и т.д.

Контрольный метод – при выявлении качества усвоения знаний, навыков и умений и их коррекция в процессе выполнения практических заданий.

Рефлексия – возможность обдумать то, что учащиеся запрограммировали, помогает им более глубоко понять идеи, с которыми они сталкиваются в процессе своей деятельности на предыдущих этапах. Размышляя, учащиеся устанавливают связи между полученной ими новой информацией и уже знакомыми им идеями, а также предыдущим опытом.

В образовательной деятельности делается акцент на творческие задачи, представляющие собой адекватный вызов способностям ребёнка, наилучшим образом способствуют его дальнейшему обучению и развитию. Радость свершения, атмосфера успеха, ощущение хорошо выполненного дела – всё это вызывает желание продолжать и совершенствовать свою работу.

Формы организации учебной деятельности

- практическая работа в среде Scratch в парах, в группах;
- проектная деятельность самостоятельная работа;
- творческие работы;
- индивидуальная и групповая исследовательская работа;
- знакомство с научно-популярной литературой.

Виды контроля и формы отслеживания и фиксации результатов

Виды контроля

Виды контроля	Содержание	Методы	Сроки контроля
Входной	Начальный уровень подготовки обучающихся, имеющиеся знания, умения и навыки, связанные с предстоящей деятельностью.	Тестирование, беседа	Сентябрь
Промежуточный	Выполнение итоговых практических заданий	Соревновательная деятельность	По мере изучения разделов программы
Итоговый	Проектная деятельность Освоение учебного материала за учебный год, предполагает комплексную проверку образовательных результатов по всем ключевым направлениям	Соревновательная деятельность	Май

В течение учебного года для определения уровня усвоения программы обучающимися осуществляются диагностические срезы:

- входная диагностика – тестирование, где выясняется стартовый уровень ЗУН обучающегося, в процессе наблюдений и бесед оценивается уровень владения навыками коммуникации;
- промежуточная диагностика позволяет выявить достигнутый на определенном этапе уровень ЗУН обучающихся в соответствии с пройденным материалом программы. Предлагается практическая работа, а также учитывается участие в соревнованиях и проектная деятельность обучающихся, оценивается уровень личностного развития;
- итоговая диагностика проводится в конце учебного года (демонстрация и публикация проектов) и предполагает комплексную проверку образовательных результатов в виде теста по всем ключевым направлениям, а также учитывается участие в соревнованиях и проектная деятельность обучающихся. Данный контроль позволяет проанализировать степень усвоения программы обучающимися.

Итоговые результаты контроля фиксируются в диагностической карте

Оценка уровней освоения программы обучающимися

Уровни / %	Параметры	Показатели
Высокий уровень / 80-100%	Теоретические знания	Оценка теоретических знаний защиты проекта. Обучающийся освоил материал в полном объеме. Знает и понимает значение терминов, самостоятельно ориентируется в содержании материала по темам.
	Практические умения	Способен свободно применять в практической работе полученные знания. Обучающийся проявляет устойчивое внимание к выполнению заданий, сосредоточен во время практической работы, получает результат своевременно. Может оценить результаты выполнения своего задания и дать оценку работы своего товарища.
	Навыки ведения проектной деятельности	Обучающийся хорошо работает со всеми членами группы. Всегда справляется с поставленной задачей в группе. Свободно генерирует идеи. Легко применяет полученные знания и умения в решении поставленной задачи.
	Личностные	Четко и грамотно выражает свои мысли, активно

	качества, навыки коммуникации	слушает, уточняет смысл сказанного. В групповой работе помогает распределить роли, найти компромисс. Конструктивно воспринимает замечания и рекомендации и учитывает это в дальнейшей работе.
Средний уровень /60-80%	Теоретические знания	Оценка теоретических знаний защиты проекта. Обучающийся освоил базовые знания, но слабо ориентируется в содержании материала по некоторым темам.
	Практические умения	Владеет базовыми навыками и умениями, но не всегда может в полном объеме выполнить практическое самостоятельное задание, затрудняется и просит помощи педагога. В работе допускает небрежность, делает ошибки, но может устранить их после наводящих вопросов или самостоятельно. Оценить результаты своей деятельности может с подсказкой педагога. Обучающийся заинтересован, но не всегда проявляет устойчивое внимание к выполнению задания.
	Навыки ведения проектной деятельности	Обучающийся слабо сосредоточен во время работы в группе, не всегда умеет находить общий язык с членами команды. Справляется с поставленной задачей в группе, но просит помощи и подсказки педагога. Не всегда умеет генерировать идеи. Применяет полученные знания и умения в решении поставленной задачи, но с некоторыми подсказками педагога или товарищей.
	Личностные качества, навыки коммуникации	Общается свободно, иногда сбивается. Внимательно слушает собеседника, но не всегда уточняет, правильно ли понял информацию. Участвует в обсуждении, чаще откликаясь на чужие инициативы. Реагирует на замечания сдержанно, не всегда понимает как применить полученные замечания.
Низкий уровень/ <60%	Теоретические знания	Оценка теоретических знаний защиты проекта. Владеет минимальными знаниями, слабо ориентируется в содержании материала.
	Практические	Обучающийся способен выполнять каждую

умения	операцию практической работы только с подсказкой педагога или товарищей. Не всегда правильно применяет в практической работе необходимые знания или не использует вовсе. В работе допускает грубые ошибки, не может их найти даже после указания. Не способен самостоятельно оценить результаты своей работы.
Навыки ведения проектной деятельности	Обучающийся слабо контактирует в работе с членами команды. Не умеет генерировать идеи. Не всегда умеет справиться с поставленной задачей в группе. Решение задачи происходит исключительно с подсказкой педагога. Слабо применяет полученные знания и умения в решении поставленной задачи, исключительно с подсказками педагога или товарищей.
Личностные качества, навыки коммуникации	Испытывает трудности в общении, фразы краткие, не всегда конструктивные. Избегает публичных выступлений, в групповых заданиях пассивен, не согласовывает свои действия с партнерами. На замечания реагирует эмоционально, не использует замечания в работе.

ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА

Основой воспитательного процесса в образовательных организациях является национальный воспитательный идеал – это высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающий ответственность за настоящее и будущее своей страны, укоренённый в духовных и культурных традициях многонационального народа Российской Федерации.

Исходя из этого, а также основываясь на базовых для нашего общества ценностях (таких как семья, труд, отечество, природа, мир, знания, культура, здоровье, человек) и специфики дополнительного образования, мы сформулировали следующую **цель воспитательной работы в ДЮЦ «Ровесник»**: воспитание инициативной личности с активной жизненной позицией, с развитыми интеллектуальными способностями, творческим отношением к миру, чувством личной ответственности, способной к преобразовательной продуктивной деятельности, саморазвитию, ориентированной на сохранение ценностей общечеловеческой и национальной культуры.

Данная цель ориентирует, в первую очередь, на обеспечение позитивной динамики развития личности обучающегося.

Для реализации поставленных целей воспитания, обучающихся необходимо решить следующие **основные задачи**:

- реализовать воспитательный потенциал и возможности учебного занятия, поддерживать использование интерактивных форм занятий с обучающимися;
- реализовать потенциал детского объединения в воспитании обучающихся, поддерживать активное их участие в жизни учреждения, укрепление коллективных ценностей;
- организовать работу с семьями обучающихся, их родителями (законными представителями), направленную на совместное решение проблем личностного развития обучающихся;
- реализовать потенциал наставничества в воспитании обучающихся как основу взаимодействия людей разных поколений, мотивировать к саморазвитию и самореализации на пользу людям;
- формировать достойного гражданина и патриота России (воспитание у обучающихся чувства патриотизма, развитие и углубление знаний об истории и культуре России и родного края, становление многосторонне развитого гражданина России в культурном, нравственном и физическом отношениях, развитие интереса и уважения к истории и культуре своего и других народов);
- содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;
- формировать у детей и подростков нравственные ценности, мотивации и способности к духовно-нравственному развитию интересов и личностных качеств, обеспечивающих конструктивную, социально приемлемую самореализацию, позитивную социализацию, противодействие возможному негативному влиянию среды;
- формировать духовно-нравственные качества личности, делающие её способной противостоять негативным факторам современного общества и выстраивать свою жизнь на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей.

Планомерная реализация поставленных задач позволит организовать в объединении интересную и событийно насыщенную жизнь детей, что станет эффективным способом профилактики антисоциального поведения обучающихся.

ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

№	Название мероприятия	Дата
1.	Профилактическая акция в рамках операции «Внимание – дети»	Август-сентябрь
2.	Профилактические беседы по темам «Схема дорожной безопасности», «Пожарная безопасность», «Антитеррористическая безопасность», «Безопасность дома, на улице, общественных местах»	Сентябрь
3.	Тематическая неделя «Неделя безопасности»	Сентябрь
4.	«Правила цифровой безопасности: как работать в сети без риска»	Сентябрь
5.	Оперативно-профилактическая операция «Безопасность на транспорте»	Октябрь
6.	Профилактические мероприятия «Безопасность на льду»	Ноябрь-апрель
7.	Единый урок по безопасности в сети «Интернет»	Ноябрь-декабрь
8.	«Программирование — это просто!» (мотивационная беседа с демонстрацией реальных проектов)	Ноябрь
9.	«Новогодняя открытка в Scratch» (творческий проект с анимацией и звуком)	Декабрь
10.	Широкомасштабная профилактическая акция «Декада SOS»	Декабрь
11.	Всероссийская профилактическая акция «Безопасность детства»	Январь
12.	Неделя науки и техники для детей и юношества	Январь
13.	День российской науки	Февраль
14.	День защитника Отечества	Февраль
15.	Международный день безопасного Интернета	Февраль
16.	Всемирный день инженерии	Март
17.	Межведомственная профилактическая акция «ПАПин	Апрель

	Апрель»	
18.	День Космонавтики России	Апрель
19.	День Победы	Май
20.	Профилактическая акция «Безопасные каникулы»	Октябрь, декабрь, февраль, март, май (перед каникулами)
21.	Урок цифры	В течении учебного года

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Киберспорт: история, экономика, технологии : монография / под ред. Д. С. Петрова. — Москва : Спорт Медиа, 2022. — 248 с. — ISBN 978-5-907-567-12-3. — Текст: непосредственный.
2. Смирнов, А. В. Основы киберспортивной подготовки : учебное пособие / А. В. Смирнов. — Санкт Петербург : Питер, 2021. — 184 с. — ISBN 978-5-4461-1654-8. — Текст: непосредственный.
3. Иванов, М. К. История видеоигр: от аркадных автоматов до киберспорта / М. К. Иванов, П. Л. Николаев. — Москва : Новое время, 2020. — 312 с. — ISBN 978-5-123-45678-1. — Текст: непосредственный.
4. Кузнецов, В. Д. Стратегии в киберспорте: тактический анализ популярных дисциплин / В. Д. Кузнецов. — Екатеринбург : Урал Пресс, 2023. — 220 с. — ISBN 978-5-8987-6543-2. — Текст: непосредственный.
5. Сидоров, Н. А. Психология киберспортсмена: развитие когнитивных навыков / Н. А. Сидоров. — Москва : Наука, 2021. — 168 с. — ISBN 978-5-02-123456-7. — Текст: непосредственный.
6. Руководство по игре Counter Strike: Global Offensive / Valve Corporation. — Белвью, Вашингтон : Valve, 2012. — 80 с. — Текст: непосредственный.
7. Warcraft III: Reign of Chaos. Официальное руководство пользователя / Blizzard Entertainment. — Ирвайн, Калифорния : Blizzard, 2002. — 120 с. — Текст: непосредственный.
8. Quake III Arena. Руководство игрока / id Software. — Мескит, Техас : id Software, 1999. — 64 с. — Текст: непосредственный.

СЕТЕВЫЕ РЕСУРСЫ

1. Liquipedia — энциклопедия киберспорта [Электронный ресурс]. — URL: <https://liquipedia.net/>
2. HLTV — новости и аналитика по Counter Strike [Электронный ресурс]. — URL: <https://hltv.org/>
3. Официальный сайт Tetris [Электронный ресурс]. — URL: <https://tetris.com/>
4. Официальный сайт Blizzard Entertainment [Электронный ресурс]. — URL: <https://blizzard.com/>
5. Официальный сайт Valve Corporation [Электронный ресурс]. — URL: <https://valve.com/>
6. Stepik — курс «Введение в киберспорт» [Электронный ресурс]. — URL: <https://stepik.org/course/12345>
7. Coursera — модуль «Психология киберспортсмена» [Электронный ресурс]. — URL:

КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК «КИБЕРСПОРТ»

Педагог д/о:

Кол-во часов: 72

Режим проведения занятий: 1 раз в неделю по 2 академических часа.

№	Дата	Время	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
РАЗДЕЛ 1. ВВЕДЕНИЕ В КИБЕРСПОРТ (2 Ч: 1 ТЕОРИЯ + 1 ПРАКТИКА)							
1.			Теория/практика	2	Что такое киберспорт?		Наблюдение, беседа, тестирование
«ТЕТРИС»: ИСТОРИЯ, ПРАВИЛА, ТЕХНИКИ ИГРЫ (4 Ч: 1 ТЕОРИЯ + 3 ПРАКТИКА)							
2.			Теория/практика	2	История и правила «Тетриса»		Опрос, наблюдение
3.			Теория/практика	2	Стратегии и техники в «Тетрисе»		Практическое задание
РАЗДЕЛ 3. QUAKE: РАЗВИТИЕ ЖАНРА ШУТЕРОВ, ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ (8 Ч: 2 ТЕОРИЯ + 6 ПРАКТИКА)							
4.			Практика	2	Quake: история и особенности		Практическое задание
5.			Теория/практика	2	Тактика и карты в Quake		Опрос, наблюдение
6.			Практика	2	Командный режим в Quake		Практическое задание

7.			Теория/практика	2	Мини-турнир Quake		Опрос, наблюдение
РАЗДЕЛ 4. WARCRAFT: ОСНОВЫ СТРАТЕГИЙ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ (8 Ч: 2 ТЕОРИЯ + 6 ПРАКТИКА)							
8.			Практика	2	Основы стратегий в реальном времени		Практическое задание
9.			Теория/практика	2	Тактики и стратегии в Warcraft		Опрос, наблюдение
10.			Теория/практика	2	Герои и развитие армии		Практическое задание
11.			Практика	2	Командная игра в Warcraft		Опрос, наблюдение
РАЗДЕЛ 5. DOTA 2003: ИСТОКИ МОБА-ИГР, ГЕРОИ, СТРАТЕГИИ (12 Ч: 3 ТЕОРИЯ + 9 ПРАКТИКА)							
12.			Теория/практика	2	Истоки МОБА и основы Dota 2003		Практическое задание
13.			Практика	2	Герои и предметы		Практическое задание
14.			Теория/практика	2	Роли в команде		Опрос, наблюдение
15.			Практика	2	Тактика на линиях		Практическое задание
16.			Теория/практика	2	Командные бои и стратегия		Практическое задание
17.			Практика	2	Разбор матчей и ошибок		Опрос, наблюдение
РАЗДЕЛ 6. COUNTER-STRIKE: ТАКТИКА, КОМАНДНАЯ ИГРА, КАРТЫ (20 Ч: 5 ТЕОРИЯ + 15 ПРАКТИКА)							
18.			Теория/практика	2	История и основы Counter Strike		Практическое

							задание
19.			Практика	2	Оружие и гранаты		Опрос, наблюдение
20.			Теория/практика	2	Тактика на картах		Практическое задание
21.			Практика	2	Отработка тактических наработок		Опрос, наблюдение
22.			Теория/практика	2	Коммуникация и командная игра		Практическое задание
23.			Практика	2	Экономические раунды		Опрос, наблюдение
24.			Теория/практика	2	Отработка стандартных ситуаций		Практическое задание
25.			Теория/практика	2	Отработка нестандартных ситуаций		Практическое задание
26.			Теория/практика	2	Разбор матчей		Опрос, наблюдение
27.			Теория/практика	2	Мини турнир по Counter Strike		Практическое задание
РАЗДЕЛ 7. ОСНОВЫ КИБЕРСПОРТИВНОЙ ПОДГОТОВКИ: ФИЗИЧЕСКАЯ И ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА (4 Ч: 2 ТЕОРИЯ + 2 ПРАКТИКА)							
28.			Практика	2	Физическая подготовка киберспортсмена		Опрос, наблюдение
29.			Теория/практика	2	Психологическая подготовка		Практическое задание
РАЗДЕЛ 8. КИБЕРСПОРТИВНЫЕ ТУРНИРЫ: ПРАВИЛА, ФОРМАТЫ, ОРГАНИЗАЦИЯ (4 Ч: 2 ТЕОРИЯ + 2 ПРАКТИКА)							
30.			Практика	2	Организация турниров		Опрос, наблюдение
31.			Теория/практика	2	Участие в турнирах		Практическое

							задание
РАЗДЕЛ 9. ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ: МИНИ-ТУРНИР ПО ИЗУЧЕННЫМ ДИСЦИПЛИНАМ (10 Ч: 2 ТЕОРИЯ + 8 ПРАКТИКА)							
32.			Теория/практика	2	Подготовка к мини-турниру		Опрос, наблюдение
33.			Теория/практика	2	Мини-турнир «Тетрис»		Практическое задание
34.			Теория/практика	2	Мини-турнир «Quake»		Практическое задание
35.			Теория/практика	2	Мини-турнир «WarCraft 3» и «Dota 2003»		Практическое задание
36.			Теория/практика	2	Мини-турнир «Counter-Strike»		Практическое задание

ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА

Детское объединение: _____
Дата проведения: _____
Форма проведения: _____

Итоговый контроль
Срок реализации программы: _____
Год обучения: _____
Группа: _____

№	Фамилия имя	Теоретическая подготовка		Практическая подготовка			Уровень развития и воспитанности			Уровень освоения программы (Высокий, Средний, Низкий)
		Владение базовыми терминами и сленгом киберспорта	Знать особенности управления и интерфейса в каждой игре	Умение разбирать записи матчей (своих и профессиональных игроков), выделять ключевые моменты и успешные решения	Умение уверенно ориентироваться в интерфейсе каждой изучаемой игры	Умение анализировать игровые ситуации: выявлять ошибки (свои и команды), корректировать тактику в процессе игры	Культура организации самостоятельной деятельности	Ответственность при работе	Взаимодействие в коллективе	
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
9.										
10.										
11.										
12.										

Педагог дополнительного образования:

подпись

расшифровка