


Бюджетное общеобразовательное учреждение  
Ханты-Мансийского автономного округа - Югры  
«Лицей им. Г.Ф. Атякшева»

РАССМОТРЕНА  
на методическом совете  
Протокол от 19.05.2025 № 2

УТВЕРЖДАЮ  
Врио директора  
БОУ «Лицей им. Г.Ф. Атякшева»  
С.Ю. Платонова  
Приказ от 27.05.2025 № 10/52-ОД-367



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА  
технической направленности  
**«КиберСпорт»**

Срок реализации: 9 месяцев  
Возраст учащихся: 11-17 лет  
Составитель программы: Воронцова  
Ольга Владимировна  
Должность: педагог дополнительного  
образования

Югорск, 2025

## АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «КиберСпорт» направлена на развитие у учащихся навыков, необходимых для успешного участия в киберспортивных мероприятиях, а также на формирование критического мышления, командной работы и стратегического планирования. В рамках курса учащиеся познакомятся с основами киберспортивной индустрии, изучат различные жанры игр, правила и стратегии, а также получат практические навыки в командной игре и коммуникации

По окончании изучения программы учащиеся

### **Будут знать:**

- основные киберспортивные дисциплины и их особенности;
- правила и регламенты турниров;
- основы тактики и стратегии в киберспортивных играх;
- принципы командной игры и ролевого распределения;
- основы психологии соревнований и управления эмоциями;
- влияние киберспорта на здоровье и методы его сохранения.

### **Уметь:**

- анализировать игровые ситуации и принимать тактические решения;
- эффективно взаимодействовать в команде;
- управлять стрессом во время соревнований;
- использовать игровые механики для достижения победы;
- организовывать и участвовать в киберспортивных турнирах.

**Преимственность программы:** программа может быть продолжена углубленными занятиями по отдельным киберспортивным дисциплинам, стримингу или гейм-дизайну. Учащиеся, прошедшие обучение, смогут участвовать в региональных и всероссийских турнирах, а также развиваться в смежных областях (программирование, кибербезопасность, event-менеджмент).

**Возраст учащихся:** 11-17 лет

**Количество часов на программу:** 148 часов.

**Срок обучения:** 9 месяцев.

## ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ

Название программы	«КиберСпорт»
Направленность программы	Техническая
Уровень программы	
ФИО составителя программы	Воронцова Ольга Владимировна
Год разработки или модификации	2025
Где, когда и кем утверждена программа	БОУ «Лицей им. Г.Ф. Атякшева» , Приказ № 10/52-ОД-367 от 27.05.2025 Врио директора С.Ю. Платонова
Информация о наличии рецензии/экспертного заключения	Имеется
Цель	Формирование у учащихся знаний и навыков, необходимых для успешного участия в киберспортивных соревнованиях, а также развитие личностных качеств и компетенций, способствующих успешной социализации и адаптации в современном обществе
Задачи	<p><b>Развивающие:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– развивать логическое и стратегическое мышление;</li> <li>– совершенствовать скорость реакции и когнитивные навыки;</li> <li>– сформировать умение работать в команде и коммуникативные навыки;</li> <li>– развивать стрессоустойчивость и эмоциональный интеллект.</li> </ul> <p><b>Обучающие:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– сформировать представление о киберспорте как о виде спорта и индустрии;</li> <li>– научить основам тактик и стратегий в киберспортивных играх;</li> <li>– научить анализировать игровой процесс и принимать решения;</li> <li>– изучение основ игры в Steam, Counter-Strike 2, Dota 2, Fortnite;</li> <li>– научить правилам участия в турнирах.</li> </ul> <p><b>Воспитательные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– воспитывать ответственность и дисциплину;</li> <li>– формировать уважение к соперникам и партнерам по команде;</li> <li>– прививать основы кибергигиены и здорового образа жизни;</li> <li>– формировать спортивный дух и волю к победе.</li> </ul>
Планируемые результаты освоения программы	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– основные киберспортивные дисциплины и их особенности;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– правила и регламенты турниров;</li> <li>– основы тактики и стратегии в киберспортивных играх;</li> <li>– принципы командной игры и ролевого распределения;</li> <li>– основы психологии соревнований и управления эмоциями;</li> <li>– влияние киберспорта на здоровье и методы его сохранения.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– анализировать игровые ситуации и принимать тактические решения;</li> <li>– эффективно взаимодействовать в команде;</li> <li>– управлять стрессом во время соревнований;</li> <li>– использовать игровые механики для достижения победы;</li> <li>– организовывать и участвовать в киберспортивных турнирах.</li> </ul>
Срок реализации программы	9 месяцев
Количество часов в неделю/год	4 ч. в неделю/148 ч. в год
Возраст учащихся	11-17 лет
Формы обучения	Очно/дистанционно
Методическое обеспечение	<p>лекции, практические работы, беседы, конференции, конкурсы, игры, викторины, проектная и исследовательская деятельность.</p> <p>Методы и приемы: дифференцированного обучения, теории решения изобретательских задач, развития критического мышления, технологии коллективной творческой деятельности, технологии программированного обучения, технологии проектного обучения, информационно-коммуникационные технологии, здоровьесберегающие технологии, игровая деятельность, организационно-деятельностные игры, WOW-эффект</p>
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	Персональный компьютер, мониторы, проектор, экран, программное обеспечение, Steam, Counter-Strike 2, Dota 2, Fortnite, авторская презентация

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными правовыми документами:

1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями).
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ 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».

А также другими Федеральными законами, иными нормативными правовыми актами РФ, законами и иными нормативными правовыми актами субъекта РФ (Ханты-Мансийского автономного округа – Югры), содержащими нормы, регулирующие отношения в сфере дополнительного образования детей, нормативными и уставными документами Бюджетного общеобразовательного учреждения «Лицей им Г.Ф. Атякшева» Детский технопарк «Кванториум».

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы осуществляется за пределами Федеральных государственных образовательных стандартов и не предусматривает подготовку учащихся к прохождению государственной итоговой аттестации по образовательным программам.

### **Актуальность программы:**

Киберспорт – динамично развивающаяся индустрия, признанная официальным видом спорта во всем мире. Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «КиберСпорт» (далее - программа) отвечает современным запросам молодежи, предоставляя возможность не только увлекательно провести время, но и развить навыки, востребованные в цифровом мире. Обучение киберспорту способствует профессиональной ориентации в сфере IT, игровой индустрии, спортивного менеджмента.

Одним из важных приоритетов дополнительного образования детей согласно «Концепции развития дополнительного образования детей» (утверждённой распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. №1726-р) является развитие созидательной активности детей. Программа «Поколение IT» соответствует стратегическим ориентирам развития образования в стране, а именно использованию современных информационных образовательных технологий, обеспечивающих освоение учащимися информационных компетентностей.

Таким образом, программа направлена на развитие профессиональных компетенций, продиктованных современными условиями информационного общества.

**Направленность программы:** техническая.

**Отличительные особенности программы:**

Программа включает в себя не только теоретические занятия, но и практические, что позволяет учащимся применять полученные знания на практике. Программа сочетает игровую практику, теоретическую подготовку и психолого-педагогическое сопровождение, что выгодно отличает ее от обычных игровых кружков. Учащиеся получают не только навыки игры, но и знания о: спортивной составляющей киберспорта, медиа- и правовых аспектах индустрии, основах киберспортивного менеджмента.

**Адресат программы:** программа предназначена для обучения детей (подростков) в возрасте 11–17 лет. **Ограничение:** из-за использования высокотехнологичного оборудования Программа не предусматривает обучение детей с ОВЗ.

**Количество учащихся в группе:** 10 человек.

**Срок освоения программы:** 9 месяцев.

**Режим занятий:** 4 академических часа.

**Формы обучения:** очная/дистанционная

**Цель программы:** формирование у учащихся знаний и навыков, необходимых для успешного участия в киберспортивных соревнованиях, а также развитие личностных качеств и компетенций, способствующих успешной социализации и адаптации в современном обществе.

**Задачи программы:**

**Развивающие:**

- развивать логическое и стратегическое мышление;
- совершенствовать скорость реакции и когнитивные навыки;
- сформировать умение работать в команде и коммуникативные навыки;
- развивать стрессоустойчивость и эмоциональный интеллект.

**Обучающие:**

- сформировать представление о киберспорте как о виде спорта и индустрии;
- научить основам тактик и стратегий в киберспортивных играх;
- научить анализировать игровой процесс и принимать решения;
- изучение основ игры в Steam, Counter-Strike 2, Dota 2, Fortnite;
- научить правилам участия в турнирах.

**Воспитательные:**

- воспитывать ответственность и дисциплину;
- формировать уважение к соперникам и партнерам по команде;
- прививать основы кибергигиены и здорового образа жизни;
- формировать спортивный дух и волю к победе.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1. Введение в КИБЕРСПОРТ ( 8 ч.)					Беседа.
1.1	Основы киберспортивных дисциплин	2	2	-	
1.2	История и развитие киберспорта	2	2	-	
1.3	Основы командной работы и коммуникации	2	1	1	
1.4	Основы игры в Steam	2	1	1	
2. Внедрение в дисциплину DOTA2 ( 44 ч.)					Опрос. Инд.работа
2.1	Техническая подготовка. История создания и системные требования	4	2	2	
2.2	Изучение основных механик игры. Глоссарий	8	2	6	
2.3	Тактика и стратегия	12	2	10	
2.4	Тренировочные игры с ботами	8	2	6	
2.5	Командная игра	12	2	10	
3. Внедрение в дисциплину Counter-Strike 2 ( 32 ч.)					Опрос. Инд.работа
3.1	Техническая подготовка. История создания и системные требования	4	2	2	
3.2	Изучение карт в игре	4	2	2	
3.3	Правила и механики игры	4	2	2	
3.4	Управление персонажем и оружием	4	2	2	
3.5	Тактика и стратегия в Counter-Strike 2	8	2	6	
3.6	Командная игра	8	2	6	
4. Внедрение в дисциплину Fortnite ( 36 ч.)					Опрос. Инд.работа
4.1	Техническая подготовка. История создания и системные требования	4	2	2	
4.2	Базовые механики	4	2	2	
4.3	Продвинутые тактики	8	2	6	
4.4	Командная стратегия	12	2	10	
4.5	Турнирная подготовка	8	2	6	
5. Тренировки индивидуальные и командные ( 16 ч.)					Инд.работа
5.1	Тренировочные игры	16	-	16	
6. Отработка командных стратегий и тактических приемов ( 12 ч.)					Наблюдение

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
					чемпионат
7.1	Участие в соревнованиях	10	2	8	
7.2	Аттестация по итогам освоения программы	2	-	2	
Всего:		148	40	108	

## Содержание учебного плана

### 1. Введение в КИБЕРСПОРТ.

Теория: Техника безопасности при работе с электричеством, рабочими инструментами. История и развитие киберспорта. Основные киберплатформы. Общая информация: Действие. Симулятор. Стратегия. Ролевая игра. Приключения. Головоломка. Их особенности и направления. Общие положения, системы проведения соревнований, способы проведения соревнований. Нарушения и дисциплинарные взыскания. Первые турниры по видеоиграм; Первые киберспортивные игры и турниры. Популяризация компьютерного спорта. Развитие киберспорта на рубеже веков. Первые масштабные киберспортивные турниры. Профессиональный киберспорт в начале XXI Века. Киберспорт в наши дни.

Практика: Работа с оборудованием, программным обеспечением участников, настройка конфигурацией программного обеспечения. Подбор оборудования для игр. Обзор личного пространства участника. Работа за компьютером, игровая практика.

### 2. Внедрение в дисциплину .

Теория: История DOTA: от мода Warcraft III к DOTA 2. Обзор киберспортивной сцены. Основные элементы игры: герои, крипы, башни, казармы, древние. Роли героев: керри, саппорт, мидер, оффлейнер, роамер. Ресурсы игры: золото, опыт, руны. Фазы игры: лейнинг, мидгейм, лейтгейм. Драфт: как выбирать героев, контрпики, синергии. Основные игровые стратегии: push, teamfight, split-push, gank. Тактика и стратегия в Dota 2. Основные характеристики героев. Герои с характеристикой - Сила. Герои с характеристикой - Ловкость. Герои с характеристикой - Интеллект. Разбор героев: способности, таланты и множество других особенностей. Принципы формирования успешной команды в DOTA 2. Роли и обязанности игроков, синергия героев, коммуникация в команде. Методы построения эффективного тренировочного процесса. Планирование тренировок и распределение времени между индивидуальной и командной подготовкой. Правила и механика игры. Управление героем и предметами.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

### 3. Внедрение в дисциплину Counter-Strike 2.

Теория: Гаджеты. История создания игры и её системные требования. Таблица званий. Аббревиатуры, сокращения. Прицел в CS:GO. Настройка игры. Изучение основ стрельбы и тренировка реакции. Изучение карт. Правила и



механики игры. Управление персонажем и оружием. Тактика и стратегия в Counter-Strike 2.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

#### **4. Внедрение в дисциплину Fortnite.**

Теория: Знакомство с игрой: механика, карты, режимы. Основные элементы игрового процесса (строительство, стрельба, тактика). Разработка индивидуальных и командных стратегий. Анализ карт и выбор оптимальных маршрутов. Понимание зон безопасной зоны и их влияние на игру. Основы строительства: типы построек и их применение. Использование ресурсов: добыча и управление. Правила турниров и форматы соревнований.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

#### **5. Тренировки индивидуальные и командные.**

Теория: Значение индивидуальных навыков и командного взаимодействия в DOTA 2, Counter-Strike, Fortnite. Развитие механики, микроконтроля и макроигры. Основы создания эффективных тренировочных программ для улучшения игровых навыков.

Практика: Разработка тренировочного плана для команды. Проведение тренировочных сессий с акцентом на командное взаимодействие и распределение ролей. Симуляция различных игровых ситуаций для отработки командных стратегий. Анализ результатов тренировок и корректировка плана.

#### **6. Отработка командных стратегий и тактических приемов.**

Теория: Командные стратегии и тактические приемы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах. Тактические приемы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине, тактические приемы: помешать противнику реализовать его роль в команде, тактические приемы: помочь союзнику реализовать его роль в команде.

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

### **Планируемые результаты**

По окончании изучения программы учащийся должен знать и уметь:

#### **Предметные образовательные результаты:**

- знание основных принципов и правил киберспорта;
- понимание истории и развития киберспорта;
- умение анализировать ситуацию в игре и принимать решения;
- владение основами командной работы и коммуникации;
- представление о тактике и стратегии в киберспорте;
- умение работать с игровым оборудованием и программным обеспечением;
- освоение основ игры в Steam, Counter-Strike 2, Dota 2, Fortnite.

#### **Развивающие результаты:**

- развитие логического мышления и способности к анализу;
- формирование умения работать в условиях ограниченного времени;

- развитие коммуникативных навыков и умения работать в команде.

#### **Обучающие результаты:**

- знакомство с основными принципами и правилами киберспорта;
- изучение истории и развития киберспорта;
- освоение основ командной работы и коммуникации в игре;
- изучение основ игры в Steam, Counter-Strike 2, Dota 2, Fortnite.

#### **Воспитательные результаты:**

- воспитание чувства ответственности и дисциплины;
- формирование умения преодолевать трудности и достигать поставленных целей;
- развитие умения работать в команде и поддерживать друг друга.

#### **Календарный учебный график**

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1	Сентябрь	1-7	комбинированное	2	Основы киберспортивных дисциплин	Инд. работа
				2	История и развитие киберспорта	
2	Сентябрь	8-14	новый материал, комбинированное	2	Основы командной работы и коммуникации	Инд. работа
				2	Основы игры в Steam	
3	Сентябрь	15-21	мозговой штурм, комбинированное	4	Техническая подготовка. История создания и системные требования	Инд. работа
4	Сентябрь	22-28	практическое, комбинированное	4	Изучение основных механик игры. Глоссарий	Тест
5	Сентябрь/ Октябрь	29-05	новый материал, комбинированное	4	Изучение основных механик игры. Глоссарий	Тест
6	Октябрь	6-12	мозговой штурм, комбинированное	4	Тактика и стратегия	Зачет-игра
7	Октябрь	13-19	практическое, комбинированное	4	Тактика и стратегия	Кроссворд
8	Октябрь	20-26	практическое, комбинированное	4	Тактика и стратегия	Тест
9	Октябрь/ Ноябрь	27-02	практическое, комбинированное	4	Тренировочные игры с ботами	Ребус
10	Ноябрь	03-09	практическое, комбинированное	4	Тренировочные игры с ботами	Зачет-игра
11	Ноябрь	10-16	практическое,	4	Командная игра	Викторина

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
			комбинированное			
12	Ноябрь	17-23	практическое, комбинированное	4	Командная игра	Зачет-игра
13	Ноябрь/ Декабрь	24-30	практическое, комбинированное	4	Командная игра	Матричный контроль
14	Декабрь	01-07	практическое, комбинированное	4	Техническая подготовка. История создания и системные требования	Кроссворд
15	Декабрь	08-14	практическое, комбинированное	4	Изучение карт в игре	Кроссворд
16	Декабрь	15-21	практическое, комбинированное	4	Правила и механики игры	Зачет-игра
17	Декабрь	22-28	практическое, комбинированное	4	Управление персонажем и оружием	Зачет-игра
18	Январь	29-31	новый материал, комбинированное	4	Тактика и стратегия в Counter-Strike 2	Викторина
19	Январь	09-11	практическое, комбиниро-анное	4	Тактика и стратегия в Counter-Strike 2	Тест
20	Январь	12-18	мозговой штурм, комбинированное	4	Командная игра	Матричный контроль
21	Январь/ Февраль	19-25	мозговой штурм, комбинированное	4	Командная игра	Матричный контроль
22	Февраль	26-01	практическое, комбиниро-анное	4	Техническая подготовка. История создания и системные требования	Продукт- приложение
23	Февраль	02-08	практическое, комбиниро-анное	4	Базовые механики	Продукт- приложение
24	Февраль	09-15	практическое, комбиниро-анное	4	Продвинутые тактики	Продукт- приложение
25	Февраль/ Март	16-22	практическое, комбиниро-анное	4	Продвинутые тактики	Матричный контроль
26	Март	23-01	практическое, комбиниро-анное	4	Командная стратегия	Продукт- приложение
27	Март	02-08	практическое, комбиниро-анное	4	Командная стратегия	Продукт- приложение
28	Март	09-15	практическое, комбиниро-анное	4	Командная стратегия	Продукт- приложение
29	Март	16-22	практическое, комбиниро-анное	4	Турнирная подготовка	Продукт- приложение
30	Март/ Апрель	23-29	практическое, комбиниро-анное	4	Турнирная подготовка	Продукт- приложение
31	Апрель	30-05	практическое, комбиниро-анное	4	Тренировочные игры	Продукт- приложение
32	Апрель	06-12	практическое, комбиниро-анное	4	Тренировочные игры	Матричный контроль
33	Апрель	13-19	мозговой штурм,	4	Тренировочные игры	Инд. работа

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
			комбинированное			
34	Апрель/ Май	20-26	мозговой штурм, комбинированное	4	Тренировочные игры	Инд.работа
35	Май	27-03	практическое, комбиниро-анное	4	Участие в соревнованиях	Инд.работа
36	Май	04-10	практическое, комбиниро-анное	4	Участие в соревнованиях	Инд.работа
37	Май	11-17	практическое, комбиниро-анное	2	Участие в соревнованиях	Матричный контроль
				2	Аттестация по итогам освоения программы	

## УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### Методическое обеспечение:

Основной формой работы с детьми является занятие, во время которого осуществляются разные виды развивающей, совместной и индивидуальной деятельности, ненавязчиво прививаются детям новые ее формы:

- По количеству детей, участвующих в занятии, - коллективная (иногда выделяется особо фронтальная работа педагога сразу со всей группой в едином темпе и с общими задачами), групповая;
- По особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей – занятие-беседа, занятие-игра, мини-конкурс.

Занятия по данной программе состоят из теоретической и практической частей, причем большее количество времени занимает практическая часть. Форму занятий можно определить, как творческо-учебно-познавательную деятельность детей. Теоретическая часть занятий при работе является максимально компактной и включает в себя необходимую информацию о теме, предмете знания; практическая часть позволяет учащимся закрепить полученные знания, сформированные умения и полученные навыки.

Возможны следующие формы проведения занятий: комбинированное, практическое, самостоятельная работа, конкурс, семинар, консультация, Программа ставит перед собой задачу приобщения детей к программированию, сформировать понимание работы компьютерных сетей и предполагает следующие **педагогические технологии:**

- технология группового обучения представляет собой способ организации деятельности детей, является особой формой совместной деятельности, которая оказывает мощное действие на развитие ребенка. Групповая работа играет положительную роль не только на первых этапах обучения, но и в последующей учебно-воспитательной работе.

- технология развивающего обучения содержат большой мотивационный материал. Её актуальность определяется развитием высокого уровня мотивации к учебной деятельности, активизации познавательных интересов учащихся и вызывает интерес к занятиям. Преодолевая посильные трудности, учащиеся испытывают постоянную потребность в овладении новыми знаниями, новыми способами действий, умениями, навыками.

Например, викторины, конкурсы, виды деятельности, в которых учащиеся самовыражаются и раскрывают свой творческий потенциал.

- технология проектной деятельности. Проект - это особый вид целенаправленной, познавательной, интеллектуальной, в целом самостоятельной деятельности учащихся, осуществляемой под гибким руководством педагога, преследующего конкретные дидактические цели, направленной на решение творческой, исследовательской, личностно или социально значимой проблемы и на получение конкретного результата в виде материального и/или идеального продукта. Мини-исследование, состоящее в проведении индивидуального социологического опроса с использованием анкетирования и интервью. Проект на основе работы с литературой, подразумевающий выборочное чтение по интересующей учащихся теме и подходящий для индивидуальной работы. Такие проекты широко используются на разных уровнях по разнообразным тематикам.

– технология игровой деятельности. Игра позволяет осуществить дифференцированный подход к учащимся, вовлечь каждого ребенка в работу, учитывая его интерес, склонность, уровень подготовки к предмету. Упражнения игрового характера обогащают учащихся новыми впечатлениями, выполняют развивающую функцию, снимают утомляемость.

– коммуникативная технология обучения – это обучение на основе общения, когда процесс обучения является моделью процесса коммуникации. Она позволяет учащимся лучше узнать друг друга, свободно общаться.

– здоровьесберегающая технология включает в себя проведение тематических физкультминуток на каждом занятии; динамических пауз (смотрим по состоянию детей, если устали, то можно сделать небольшую паузу до или после основного отдыха); гимнастику для глаз, пальчиковую гимнастику.

– WOW-эффект – метод, применяемый в начале занятия для завладения вниманием ученика и повышения мотивации. Педагог даёт нестандартные факты, делает спорные заявления, демонстрирует необычные визуальные материалы (инфографику, гифки, посты, мемы, блоги, ментальные карты, механизмы и др.). Все это сразу погружает детей в материал.

Особенности организации образовательного процесса – очная форма обучения.

Программа следует основным тенденциям в развитии современной методики обучения:

- коммуникативной направленности;
- активации речемыслительной деятельности учащихся;
- повышение мотивации учащихся;
- индивидуальному подходу к учащимся;
- использование в учебном процессе современных технических средств

### **Методы обучения**

– Словесный. На занятиях активно применяется беседа для уточнения коррекции знаний, их обобщения и систематизации. Участие детей в беседе предполагает наличие у них умений не только слышать взрослого, участвовать в диалоге с ним по ходу решения учебно-познавательной задачи, но и умение слушать и слышать сверстников, понимать их высказывания и суждения. Беседа используется для установления связи предыдущего материала с новым, а также закрепления и проверки их. Рассказ педагога направлен на создание у детей ярких и точных представлений о событиях или явлениях. Рассказы детей направлены на совершенствование их знаний, умственных действий и умственно-речевых умений.

– Практический. Наиболее распространенный — упражнения, многократное повторение ребенком умственных и практических действий заданного содержания. Дети овладевают разнообразными способами умственной деятельности, у них формируются учебные и практические навыки и умения, знания, лежащие в основе умственных и практических умений, становятся более прочными и осознанными.

– Объяснительно-иллюстративный. Это наглядный показ (демонстрация) схем (звук, графическое изображение), видеофильмов (видеопрезентации) с последующим объяснением.

– Игровой. Занятия по программированию с использованием игровой деятельности помогают развивать интересы и способности ребёнка, способствуют общему развитию, проявлению любознательности, стремления к познанию нового;

развивается речь детей. Игры помогают детям с большим интересом и лёгкостью погружаться в мир фантазии, учат замечать и оценивать свои и чужие промахи.

### **Методы воспитания**

- убеждение. Формирование сознания через убеждение (личный пример, назидательные истории, инструктаж, этические беседы);
- стимулирование. Формирование у детей желания заниматься, достигать успехов через поощрение (одобрение, похвала, награждение почетными грамотами) и соревнование (викторина, конкурсы);
- упражнения – как форма организации успешной деятельности.

### **Формы организации образовательного процесса**

Для организации деятельности детей на занятии применяются следующие формы: фронтальная, индивидуальная, групповая.

- фронтальной – подача учебного материала всему коллективу учеников;
- индивидуальной – самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработки навыков самостоятельной работы;
- групповой - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых минигрупп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

### **Алгоритм учебного занятия**

- Организационный момент (2 мин).
- Разбор нового материала, теоретическая часть занятия (10 мин).
- Физкультминутка (3 мин).
- Работа за компьютером, выполнение практических заданий (25 мин).
- Подведение итогов занятия (3 мин).
- Рефлексия (2 мин).

**дидактические материалы** – раздаточные материалы (памятки) инструкционные, технологические карты, задания, упражнения

### **Материально-техническое обеспечение**

Реализация данной программы предъявляет высокие требования к техническому обеспечению учебного процесса.

Обучение данной программы происходит на базе компьютерного класса, количество рабочих мест в котором не меньше количества учеников. Мебель подобрана по возрасту и росту детей, соответствует СанПиН. Технические средства обеспечения указаны в таблице.

№ п/п	Средство обучения	Количество единиц на группу	Степень использования (в % от продолжительности программы)
1	компьютеры для воспитанников (системный блок, монитор ж/к, клавиатура, мышь);	10	95% времени реализации программы
2	компьютер преподавателя (системный блок, монитор ж/к, клавиатура, мышь);	1	70% времени реализации программы
3	мультимедийная установка (мультимедиа проктор, экран для проецирования)	1	80% времени реализации программы
4	комплект сетевого оборудования	1	90% времени реализации программы
5	комплект оборудования подключения к сети интернет	1	90% времени реализации программы

Требования к конфигурации рабочих мест определяются системными требованиями программного обеспечения, а именно Steam, Counter-Strike 2, Dota 2, Fortnite.

#### **Информационное обеспечение:**

Сборник дидактических материалов: технологические карты, творческие тесты, методические разработки, аудио-, видео-, фото-материалы, интернет источники, авторские разработки.

#### **Методическое и материально - техническое обеспечение программы**

Название темы	Формы проведения занятий	Методы и приемы	Оснащение	Форма подведения итогов
Введение в КИБЕРСПОРТ	лекции, практические работы, беседы, конференции, конкурсы, игры, викторины, проектная и исследовательская деятельность	дифференцированного обучения, теории решения изобретательских задач, развития критического мышления, технологии коллективной творческой деятельности, технологии программированного обучения, технологии проектного обучения, информационно-коммуникационные технологии, здоровьесберегающие	Мониторы, проектор, экран, программное обеспечение, авторская презентация	Беседа.
Внедрение в дисциплину DOTA2				Опрос. Инд. работа
Внедрение в дисциплину Counter-Strike 2				Опрос. Инд. работа
Внедрение в дисциплину Fortnite				Опрос. Инд. работа
Тренировки индивидуальные и командные				Опрос. Инд. работа
Отработка командных стратегий и				Наблюдение, чемпионат



тактических приемов		технологии, игровая деятельность, организационно-деятельностные игры, WOW-эффект		
---------------------	--	--	--	--

### **Формы промежуточной аттестации и итогового контроля**

**Формы и способы отслеживания результата.** Увидеть результаты достижений каждого ребёнка поможет: педагогическое наблюдение и анализ, анкетирование, тестирование, участие учащихся в викторинах и соревнованиях, зачёты, защита индивидуальных и групповых проектов.

#### **Этапы и формы диагностики:**

Формы контроля (традиционные): зачеты, соревнования, открытые занятия, олимпиады, выставки.

При изучении Steam, Counter-Strike 2, Dota 2, Fortnite итоги подводятся в ходе процесса обучения. Изучение каждого раздела заканчивается выполнением индивидуальной работы по теме, из которой видна степень усвоения материала.

#### **Формы контроля применяемые в данной программе:**

– Предварительная (входная) аттестация - проводится в начале реализации программы с целью определения уровня подготовленности учащихся. Проводится в форме собеседования, тестирования.

– Промежуточная аттестация – проводится с целью определения уровня усвоения изученного материала. Проводится в виде практической работы.

– Аттестация по итогам освоения программы - формами подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы являются представление и защита готового проекта, выставки готовых изделий, участие в конкурсах и соревнованиях различного уровня и другие формы.

Виды, формы и методы контроля, а также цель и время их проведения указаны в таблице.

Виды контроля, сроки	Содержание	Формы/методы контроля
Входной мониторинг (в начале обучения)	Определение уровня знаний, умений, способностей	В соответствии с ДООП
Текущий контроль (в течение всего учебного года)	Выявление ошибок и успехов в освоении материала	
Промежуточный мониторинг (конец 1-го полугодия)	Отслеживание динамики, прогнозирование результативности дальнейшего обучения	
Итоговый мониторинг (конец 2-го полугодия)	Определение уровня сформированности знаний, умений и навыков по окончании курса обучения	
Итоговая аттестация (конец всего курса обучения)	определение уровня сформированности знаний, умений и навыков по окончании обучения по программе	

Предусмотрено использование следующих форм отслеживания, фиксации и предъявления образовательных результатов:

– способы и формы фиксации результатов: журнал посещаемости, проекты обучающихся;

– способы и формы предъявления и демонстрации результатов: входной, промежуточный и итоговый контроль, итоговое занятие.

Входной мониторинг (предметные результаты) осуществляется в виде тестирования. Максимальное количество баллов – 20.

Промежуточный мониторинг (предметные результаты) осуществляется в виде тестирования, практической/лабораторной работы.

Итоговый мониторинг (предметные результаты) осуществляется в виде тестирования, практической/лабораторной работы.

Максимальное количество баллов – 20.

Набранное количество баллов переводится в один из уровней:

Количество баллов	Уровень
20-15	Высокий
14-9	Средний
8-0	Низкий

Если итоговая аттестация учащихся по завершению реализации модуля осуществляется в виде защиты проекта, то результаты оцениваются по следующим критериям:

Критерии оценки	Количество баллов				
актуальность проекта	1	2	3	4	5
новизна проекта	1	2	3	4	5
перспективы реализации проекта	1	2	3	4	5
результат по проекту	1	2	3	4	5
защита проекта	1	2	3	4	5

Максимальное количество баллов – 25.

Набранное количество баллов переводится в один из уровней:

Количество баллов	Уровень
25-19	Высокий
18-10	Средний
10-0	Низкий

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алексеев, А. А. Киберспорт как феномен современной культуры / А. А. Алексеев // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2021. – № 4(90). – С. 122-129.
2. Батаев, А. В. Киберспорт: история, современное состояние и перспективы развития / А. В. Батаев // Наука и спорт: современные тенденции. – 2020. – Т. 6, № 2. – С. 75-80.
3. Волков, Д. С. Киберспорт как социальный институт: анализ и перспективы / Д. С. Волков // Социологические исследования. – 2021. – № 3. – С. 88-96.
4. Дмитриев, М. А. Психологические аспекты подготовки киберспортсменов / М. А. Дмитриев, Е. П. Ильин. – Санкт-Петербург: Питер, 2019. – 192 с.
5. Иванов, И. И. Киберспорт как вид спорта: правовые и организационные вопросы / И. И. Иванов // Юридический вестник. – 2020. – № 1. – С. 55-62.
6. Кузнецов, В. С. Киберспорт: учебное пособие / В. С. Кузнецов, Г. Н. Германов. – Москва: Спорт, 2018. – 304 с.
7. Петров, С. И. Киберспорт в России: современное состояние и перспективы развития / С. И. Петров // Теория и практика физической культуры. – 2019. – № 10. – С. 22-25.
8. Смирнов, В. В. Киберспорт как форма досуга молодежи / В. В. Смирнов // Вестник молодежной науки. – 2020. – № 5. – С. 33-38.
9. Федоров, А. В. Киберспорт как инструмент развития стратегического мышления / А. В. Федоров // Инновационные технологии в спорте. – 2017. – № 1. – С. 15-19.
10. Яковлев, Р. А. Киберспорт: анализ рынка и тенденции развития / Р. А. Яковлев // Маркетинг и менеджмент инноваций. – 2020. – № 3. – С. 66-74

## ИНТЕРНЕТ-ИСТОЧНИКИ

1. <https://www.cybersport.ru/tournaments?interval=future>
2. <https://steamcommunity.com/login?l=russian>
3. <https://www.fortnite.com/?%3Flang=de&lang=ru>