

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ЗАТО АЛЕКСАНДРОВСК

муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Дом детского творчества имени Героя Российской Федерации  
Сергея Анатольевича Преминина»

ПРИНЯТА  
на заседании педагогического совета  
Протокол № 04  
«31» марта 2023 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа технической направленности

**«КИБЕРСПОРТ»**

(базовый уровень)  
возраст обучающихся 12-17 лет.  
срок реализации программы: 9 месяцев.

Автор-составитель:  
Саидова Джамия Алигусеевна,  
педагог дополнительного образования

г. Гаджиево  
2023 год

## СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
УЧЕБНЫЙ ПЛАН.....	8
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	9
КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.....	10
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	11

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Киберспорт» (2 модуль) разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Постановлением 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, обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи);
- Постановлением 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»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмом Министерства образования и науки России от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 года №996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей».
- Уставом МБУДО ДДТ.

Программа адаптирована под условия Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества имени Героя Российской Федерации Сергея Анатольевича Преминина».

**Вид программы:** общеразвивающая.

**Уровень программы:** базовый.

**Направленность программы:** техническая.

Образовательная деятельность по дополнительной общеобразовательной программе «Киберспорт» направлена на:

- формирование и развитие творческих способностей обучающихся;
- удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном развитии;

- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, а также на организацию свободного времени обучающихся;
- выявление, развитие и поддержку обучающихся, проявивших выдающиеся способности;
- адаптацию обучающихся к жизни в обществе;
- удовлетворение иных образовательных потребностей и интересов обучающихся, не противоречащих законодательству РФ, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

**Новизна программы** заключается в том, что дополнительная общеобразовательная программа «Киберспорт» является инновационной для Мурманской области. Во время обучения по программе учащиеся учатся использовать компьютер в качестве средства общения в игровой практике, узнают строение игрового ПК и особенности игровой периферии. Они также получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. Во время освоения программы учащиеся смогут выступать не только в качестве игроков, но и в качестве организаторов, судей, комментаторов. Это дает учащимся опыт, который позволит им не только самим эффективно участвовать в киберспортивных чемпионатах, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

**Актуальность программы:** Киберспорт – современное направление, которое активно внедрилось в нашу жизнь, причем в самые разные сегменты, в том числе перспективным направлением для детей. Приказом Министерства спорта РФ компьютерный спорт введен в раздел «Виды спорта, развиваемые на общероссийском уровне» с 13 апреля 2016 года. В современном мире в соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимают киберспортивные соревнования. Технические знания и навыки в данном направлении способны помочь обучающимся достичь значимых высот.

**Педагогическая целесообразность:** Киберспорт способствует развитию мыслительных и психических процессов. При правильном игровом процессе улучшается не только внимание, но и растет интеллект, а также развивается аналитическое мышление. Компьютерные игры учат принимать правильные решения в зависимости от обстоятельств. Киберспортивные соревнования находятся только на начале своего развития, ведь сейчас уже появляются симбиозы с дополненной или виртуальной реальностью. А в будущем это перспективное направление сможет предоставить еще несколько аспектов, в которых ребенок сможет реализовать себя.

**Адресат программы:** дети 12-17 лет

**Наполняемость групп:** 8-12 человек.

**Срок реализации программы:** 9 месяцев.

**Форма обучения:** очная.

**Форма организации содержания и процесса педагогической деятельности:** комплексная

**Форма организации работы:** групповая работа.

**Форма и тип занятий:** групповые теоретические и практические занятия, конкурсы, соревнования.

**Объём программы:** 144 часа.

**Режим работы:** 2 раза в неделю по 2 академических часа, 1 академический час равен 40 минутам, перерыв между занятиями 10 минут.

**Цель программы:** организация команды киберспортсменов, участие в соревнованиях и турнирах разных уровней, организация правильной игровой дисциплины.

**Задачи:**

*Обучающие:*

- обучение организованной командной работе в дисциплине;
- обучить применению на практике полученных знаний при участии в состязаниях;
- обучение рефлексии;
- обучение работе на компьютере;
- обучение строению и возможностям ПК и периферии;

*Развивающие:*

- развитие мыслительных процессов;
- развитие психических процессов;
- развитие памяти;
- развитие реакции;
- развитие концентрации;
- развитие логического мышления;
- развитие аналитического мышления;
- развитие креативного потенциала;
- развитие навыков командной игры.

*Воспитательные:*

- формирование опыта взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
- содействие воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию;
- формирование правильного и целесообразного времяпрепровождения за ПК;
- формирование интереса к компьютерному спорту.

**Планируемые результаты освоения программы:**

*Личностные:*

- развитие памяти;
- развитие реакции;
- развитие концентрации;

- развитие мыслительных и психологических процессов;
- развитие логического и аналитического мышления.

*Метапредметные:*

- развитие навыков командной игры;
- знание стратегии;
- знание техники боя;
- знание режимов игр;
- членство и в участие в соревнованиях и турнирах ФКС РФ по возрастным нормам;
- функционирование команды киберспортсменов.

*Предметные:*

- практические знания по работе в онлайн-сервисе Steam;
- участие в соревнованиях и турнирах ФКС по дисциплине Dota 2;
- участие в соревнованиях и турнирах ФКС по дисциплине BrawlStars;
- умение пользоваться современным ПК;
- знание особенностей строения и возможностей современного ПК и инновационной периферии;
- практические знания по работе с ПК и специализированным ПО.

**Формы аттестации и оценочные материалы**

Для отслеживания динамики освоения дополнительной общеобразовательной программы и анализа результатов образовательной деятельности разработан педагогический мониторинг. Мониторинг осуществляется в течение всего учебного года и включает первичную диагностику в начале учебного, с целью выявления уровня знаний, умений и навыков обучающихся, зачисленных в объединение впервые, а также промежуточную аттестацию и итоговый контроль с целью выявления уровня освоения законченной части дополнительной общеобразовательной программы по итогам полугодия, с учетом индивидуальных особенностей детей.

**Методы отслеживания результатов:** педагогическое наблюдение через оценивание умений и навыков по итогам прохождения соревнований и турниров. Наблюдения применяются для контроля и оценки личностных результатов.

Контроль по дополнительной общеобразовательной программе осуществляется по уровням в соответствии с критериями оценки знаний, умений и практических навыков освоения дополнительной общеобразовательной программы (Приложение №1)

**Формы подведения итогов реализации программы:**

- ежегодная проверка сохранности контингента и уровня развития практических умений и навыков;
- комплексное отслеживание активности участия обучающихся в соревнованиях различного уровня;
- проведение соревнований среди обучающихся в объединении.

Динамика результатов освоения программы обучающихся отражается в диагностической карте учета результатов обучения по дополнительной общеобразовательной программе (Приложение №2).

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название раздела/темы	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	2	-	Наблюдение
2	Дисциплина Warface	12	12	-	Наблюдение
3	Многопользовательский онлайн-шутер Warface	100	46	54	Практическая работа
4	ФКС России	26	14	12	Практическая работа
5	Заключительное занятие	4	4	-	Наблюдение
	<b>Всего:</b>	<b>144</b>	<b>78</b>	<b>66</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### **1. Вводное занятия (2 ч)**

*Теория (2 ч.):* Техника безопасности. Предварительный контроль.

### **2. Дисциплина Warface (12 ч)**

*Теория (12 ч.):* История развития дисциплины в мире и России, в частности. Тенденции развития игры. Существующие турниры. Анонсы и периодичность обновлений. Развитие и поддержка античита. Официальный форум игры.

### **3. Многопользовательский онлайн-шутер Warface(100 ч)**

*Теория (46 ч.):* Интерфейс игры. Правила игры. Режимы игры. Поощрения. Обмундирование: виды и ремонт. Игровые классы. Тактики боя. Просмотр прошедших турниров и соревнований по дисциплине. Разбор итогов тренировочного, внутреннего и итогового турниров.

*Практика (54 ч.):* Регистрация игрока. Навигация в онлайн-сервисе. Интерфейс на поле боя, панели. Настройка оборудования и управление. Прохождение обучения. Разница игровых классов на практике и особенности командного взаимодействия. Виды матчей и стратегии прохождения. Коммуникация и выстраивание правильного диалога. Выбор верного и подходящего персонажа. Проведение тренировочного, внутреннего и итогового туров. Рефлексия.

### **4. ФКС России (26 ч)**

*Теория (11 ч.):* Положение о программе для участников. Правила присоединения к Программе «Киберспортсмен ФКС России». Инструкция по регистрации в Программе «Киберспортсмен ФКС России». Инструкция для участников соревнования BrawlStars. Инструкция для участников соревнования DOTA2. Рефлексия по итогам соревнований по дисциплинам BrawlStars и DOTA2.

*Практика (34 ч.):* Регистрация в Программе «Киберспортсмен ФКС России». Зачисление в списки участников соревнования BrawlStars. Проведение итоговых соревнований по дисциплине BrawlStars. Зачисление в списки участников соревнования DOTA2. Проведение итоговых соревнований по дисциплине DOTA2.

### **5. Заключительное занятие (4ч)**

*Теория (4 ч.):* Выводы и обсуждение. Подведение итогов. Итоговый контроль.

## **КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

### **Материально-техническое обеспечение**

Для успешной реализации данной образовательной программы необходимо следующее:

- Компьютерный класс, удовлетворяющий санитарно-гигиеническим требованиям, для занятий групп, численностью 8 человек (парты, стулья, доска, шкафы и стеллажи для хранения методических и наглядных материалов).

- Класс, укомплектованный стационарными компьютерами с необходимым ПО и игровой гарнитурой.

- Проектор и проекционный экран.

### **Методическое обеспечение**

Для реализации программы предусмотрена следующая система методов обучения, которая учитывает вариативность содержания и многогранный характер деятельности субъектов образовательного процесса. В ней представлены:

1. Словесные методы обучения (лекция, беседа, диалог педагога с обучающимися, диалог обучающихся друг с другом);

2. Методы практической работы: упражнения (упражнение, тренировка, соревнования);

3. Метод наблюдения (мониторинг развития навыков и знаний при дискуссиях и практических занятиях);

4. Метод игры (компьютерные игры: развитие внимания, памяти, реакции, логического мышления).

#### **Методы отслеживания результативности:**

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ результатов опроса, выполнения практических занятий, участия в мероприятиях, активности обучающихся на занятиях и т.п.

Наблюдение применяется для контроля и оценки личностных результатов.

Практические умения и навыки оцениваются по качеству выполнения практических работ.

#### **Календарный учебный график (Приложение №3)**

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Для педагога

1. Как избежать травм в киберспорте | Яна Медведева | Чемпионат.ком
2. Киберспорт: актуальные проблемы подготовки, результативности и здоровья игроков | Бочавер К.А., Кузнецов А.И
3. Чего мы больше получаем от компьютерных игр: вреда или пользы?
4. Влияние компьютерных игр на психологию человека | Секенова Б.Б.
5. Киберспорт как средство развития личности | Пащев Ш.Б.
6. Методика совершенствования в спортивных секциях спортклуба посредством киберспорта
7. Когнитивные науки. Польза для мозга от видеоигр | Д. Бавелье, Ш. Грин
8. Правила компьютерного спорта
9. Положение о программе для участников
10. Правила присоединения к Программе «Киберспортсмен ФКС России»
11. Инструкция по регистрации в Программе «Киберспортсмен ФКС России»
12. Инструкция для участников соревнования Warface

### Для родителей и детей.

1. Киберспорт / Р. Ли - «Эксмо», 2016
2. Вопреки. Путь к победе / Даниил Тесленко
3. Твой путь в киберспорт / Майкл Дайвер
4. Влияние компьютерных игр на психологию человека / Секенова Б.Б.
5. Киберспорт как средство развития личности / Пащев Ш.Б.
6. Киберспорт. Игры, деньги, два клика / Уильям Коллис
7. Играй: История видеоигр / Тристан Донован
8. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр / Джейсон Шрейер
9. Наша игра. История. Бизнес. Возможности / Павел Токарев, Михаил Пименов



**ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА**  
**учета результатов обучения по**  
**дополнительной общеобразовательной программе**

\_\_\_\_\_

*(название программы)*

<b>№ п/п</b>	<b>ФИО</b>	<b>Начало года</b>	<b>I полугодие</b>	<b>II полугодие</b>	<b>Итог</b>
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					

Педагог дополнительного образования \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
 (подпись) (Фамилия ИО)

## Календарный учебный график

Объединение: «Киберспорт» (2), группа №1

Педагог: \_\_\_\_\_

Количество учебных недель: 36, 144 часа

Режим проведения занятий: 2 раза в неделю по 2 часа

№	Дата проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
<b>1</b>			<b>2</b>	<b>Вводное занятие</b>		
1.1		Теория	2	Техника безопасности. Предварительный контроль	МБУДО ДДТ, каб.205	Наблюдение
<b>2</b>			<b>12</b>	<b>Дисциплина Warface</b>		
2.1		Теория	2	История	МБУДО ДДТ, каб.205	
2.2		Теория	2	Турниры	МБУДО ДДТ, каб.205	
2.3		Теория	2	Анонсы	МБУДО ДДТ, каб.205	
2.4		Теория	2	Обновления	МБУДО ДДТ, каб.205	
2.5		Теория	2	Античит	МБУДО ДДТ, каб.205	
2.6		Теория	2	Форум	МБУДО ДДТ, каб.205	
<b>3</b>			<b>8</b>	<b>Многопользовательский онлайн-шутер Warface</b>		
3.1		Теория	2	ЛОП Warface	МБУДО ДДТ, каб.205	
3.2		Теория	2	Правила игры	МБУДО ДДТ, каб.205	
3.3		Теория	2	Интерфейс игры	МБУДО ДДТ, каб.205	
3.4		Практика	2	Верхняя и нижняя панель	МБУДО ДДТ, каб.205	
3.5		Практика	2	Чат и интерфейс на поле боя	МБУДО ДДТ, каб.205	
3.6		Практика	2	Управление	МБУДО ДДТ, каб.205	
3.7		Практика	2	Настройка оборудования	МБУДО ДДТ, каб.205	
3.8		Теория	2	Режимы игры	МБУДО ДДТ, каб.205	
3.9		Теория	2	PvE-миссии	МБУДО ДДТ, каб.205	
3.10		Практика	2	Обучение	МБУДО ДДТ, каб.205	
3.11		Практика	2	Командная работа	МБУДО ДДТ, каб.205	
3.12		Теория	2	Награды. Короны	МБУДО ДДТ, каб.205	
3.13		Теория	2	Обмундирование	МБУДО ДДТ, каб.205	
3.14		Теория	2	Стартовое и дополнительное	МБУДО ДДТ, каб.205	
3.15		Теория	2	Игровой магазин	МБУДО ДДТ, каб.205	

3.16		Теория	2	Ремонт вооружения	МБУДО ДДТ, каб.205
3.17		Теория	2	Игровые классы	МБУДО ДДТ, каб.205
3.18		Практика	2	Штурмовик	МБУДО ДДТ, каб.205
3.19		Практика	2	Медик	МБУДО ДДТ, каб.205
3.20		Практика	2	Инженер	МБУДО ДДТ, каб.205
3.21		Практика	2	Снайпер	МБУДО ДДТ, каб.205
3.22		Практика	2	СЭД	МБУДО ДДТ, каб.205
3.23		Теория	2	Командное взаимодействие	МБУДО ДДТ, каб.205
3.24		Практика	2	Командное взаимодействие	МБУДО ДДТ, каб.205
3.25		Теория	2	РvР-матч	МБУДО ДДТ, каб.205
3.26		Практика	2	Командный бой	МБУДО ДДТ, каб.205
3.27		Теория	2	Штурм	МБУДО ДДТ, каб.205
3.28		Практика	2	Штурм	МБУДО ДДТ, каб.205
3.29		Теория	2	Мясорубка	МБУДО ДДТ, каб.205
3.30		Практика	2	Мясорубка	МБУДО ДДТ, каб.205
3.31		Теория	2	Подрыв	МБУДО ДДТ, каб.205
3.32		Практика	2	Подрыв	МБУДО ДДТ, каб.205
3.33		Теория	2	Захват	МБУДО ДДТ, каб.205
3.34		Практика	2	Захват	МБУДО ДДТ, каб.205
3.35		Теория	2	Тактика боя	МБУДО ДДТ, каб.205
3.36		Практика	2	Тактика боя	МБУДО ДДТ, каб.205
3.37		Практика	2	Тактика боя	МБУДО ДДТ, каб.205
3.38		Теория	2	Просмотр турниров	МБУДО ДДТ, каб.205
3.39		Теория	2	Просмотр турниров	МБУДО ДДТ, каб.205
3.40		Практика	2	Тренировочный турнир	МБУДО ДДТ, каб.205
3.41		Практика	2	Тренировочный турнир	МБУДО ДДТ, каб.205
3.42		Теория	2	Разбор итогов	МБУДО ДДТ, каб.205
3.43		Практика	2	Рефлексия	МБУДО ДДТ, каб.205
3.44		Практика	2	Внутренний турнир	МБУДО ДДТ, каб.205
3.45		Практика	2	Внутренний турнир	МБУДО ДДТ, каб.205
3.46		Теория	2	Разбор итогов	МБУДО ДДТ, каб.205
3.47		Практика	2	Рефлексия	МБУДО ДДТ, каб.205
3.48		Практика	2	Итоговый турнир	МБУДО ДДТ, каб.205
3.49		Практика	2	Итоговый турнир	МБУДО ДДТ, каб.205
3.50		Теория	2	Разбор и рефлексия	МБУДО ДДТ, каб.205

<b>4</b>			<b>26</b>	<b>ФКС России</b>		
4.1		Теория	2	Положение о программе ФКС	МБУДО ДДТ, каб.205	
4.2		Теория	2	Правила присоединения	МБУДО ДДТ, каб.205	
4.3		Теория	2	Инструкция по регистрации	МБУДО ДДТ, каб.205	
4.4		Практика	2	Инструкция по регистрации	МБУДО ДДТ, каб.205	
4.5		Теория	2	Оргвзнос	МБУДО ДДТ, каб.205	
4.6		Теория	2	Инструкция соревнования Warface	МБУДО ДДТ, каб.205	
4.7		Практика	2	Инструкция соревнования Warface	МБУДО ДДТ, каб.205	
4.8		Практика	2	Тренировка	МБУДО ДДТ, каб.205	
4.9		Практика	2	Тренировка	МБУДО ДДТ, каб.205	
4.10		Практика	2	Соревнования	МБУДО ДДТ, каб.205	
4.11		Теория	2	Рефлексия	МБУДО ДДТ, каб.205	
4.12		Практика	2	Итоговые соревнования	МБУДО ДДТ, каб.205	
4.13		Теория	2	Рефлексия	МБУДО ДДТ, каб.205	
<b>5</b>			<b>4</b>	<b>Заключительное занятие</b>	МБУДО ДДТ, каб.205	
5.1		Теория	2	Выводы, обсуждения.		
5.2		Теория	2	Итоговое занятие	МБУДО ДДТ, каб.205	
6.2		Теория	2	Итоговое занятие	МБУДО ДДТ, каб.205	Наблюдение
		<b>Итого:</b>	<b>144</b>			