

Управление образования администрации ЗАТО Александровск
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества «Дриада»

СОГЛАСОВАНО

Педагогическим советом

МАУДО «ДТТ «Дриада»

Протокол № 12 от 15.05.2025 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МАУДО «ДТТ «Дриада»

И.Г. Телегина

«26» мая 2025 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

«Киберспорт»

(1 модуль)

Возраст обучающихся: 10-16 лет

Срок реализации программы: 1 год

Уровень программы: стартовый (ознакомительный)

Автор-составитель:

Саидова Джамиля Алигюсеевна

педагог дополнительного образования

ЗАТО Александровск

г.Гаджиево

2025 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
УЧЕБНЫЙ ПЛАН.....	7
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	8
КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	9
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	10

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Киберспорт» 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 МАУДО «ДДТ «Дриада».

Вид программы: общеразвивающая.

Уровень программы: стартовый (ознакомительный).

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 Новизна программы заключается в расширении образовательного пространства, увеличении социализации детей; обучении умению выбирать и применять адекватные коммуникативные стратегии и тактики во время занятий киберспортом.

Актуальность программы:

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

Педагогическая целесообразность: Киберспорт оказывает положительный эффект на развитие личности, способствуя развитию логики, умению принимать быстрые решения, реакции, умению работать в коллективе в командных видах спорта, может происходить быстрое обучение тому что происходит в игре, в том числе более быстрому обучению иностранному языку, а также более быстрой обучаемости в профессиональной сфере деятельности. Компьютерные игры учат принимать правильные решения в зависимости от обстоятельств. В результате развивается логика и умение анализировать события.

Адресат программы: дети 10-16 лет.

Наполняемость групп: 8-12 человек.

В процессе обучения предусмотрено проведение добора обучающихся в группы. Для, вновь зачисленных, обучающихся подбираются задания, позволяющие быстрее приобрести необходимые навыки.

Срок реализации программы: 1 год.

Форма обучения: очная.

Форма организации содержания и процесса педагогической деятельности: комплексная.

Образовательные технологии: применение электронного обучения, дистанционных образовательных технологий могут быть использованы в случаях, если образовательную деятельность невозможно организовать по причинам отмены учебных занятий в активированные дни, приостановления учебной деятельности в связи с введением карантинных мероприятий, чрезвычайных ситуаций и др.

Форма организации работы: групповая работа.

Форма и тип занятий: групповые теоретические и практические занятия.

Форма проведения занятий: беседы, конкурсы, соревнования и т.д.

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 в дисциплинах Dota 2 и BrawlStars.

Задачи:

Обучающие:

- обучение основам индивидуальной и групповой работы в BrawlStars;
- обучить применению на практике полученных знаний при участии в состязаниях по BrawlStars;
- обучение основам командной работы в Dota 2;
- обучение применению на практике полученных знаний при участии в состязаниях по Dota 2;
- обучение самостоятельному нахождению и разбору ошибок;
- обучение работе на компьютере;
- обучение строению и возможностям ПК и периферии;
- обучение организованной работе в команде.

Развивающие:

- развитие памяти;
- развитие реакции;
- развитие концентрации;
- развитие логического и 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 логического и аналитического мышления.

Метапредметные:

- развитие навыков командной игры;

- знание стратегии;
- знание техники боя;
- знание режимов игр;
- 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.

Формы аттестации и оценочные материалы

Контроль по дополнительной общеразвивающей программе осуществляется в течение всего учебного года и включает в себя первичную диагностику (вводный контроль) и промежуточную аттестацию.

Вводный контроль проводится в начале учебного года, с целью выявления первоначального уровня знаний и умений, определения природных способностей и возможностей обучающихся, зачисленных в объединение по дополнительным общеобразовательным программам.

Контроль знаний обучающихся проводится в соответствии с критериями оценки знаний, умений и практических навыков освоения дополнительной общеобразовательной программы, предусмотренных в инструментариях дополнительных общеобразовательных программ. (Приложение №2)

Промежуточная аттестация проводится с целью выявления уровня освоения законченной части дополнительной общеобразовательной программы по итогам полугодия (учебного года) и по окончании освоения дополнительной общеобразовательной программы в целом.

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

Динамика результатов освоения программы обучающихся отражается в диагностической карте учета результатов обучения по дополнительной общеобразовательной программе (Приложение №1).

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название раздела/темы	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	2	-	Наблюдение
2	Киберспорт	18	12	6	Наблюдение
3	Онлайн-сервис Steam	8	3	5	Практическая работа
4	BrawlStars – игра в жанре MOBA	56	18	38	Практическая работа
5	DOTA2 – игра в жанре multiplayer online battle arena	56	16	40	Практическая работа
6	Заключительное занятие	4	4	-	Наблюдение
	Всего:	144	55	89	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятия (2 ч)

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

2. Киберспорт (18 ч)

Теория (12 ч.): История развития киберспорта в мире и России, в частности. Имеющиеся на данный момент дисциплины. Тенденции развития киберспорта. Необходимое техническое оснащение для продуктивного и конкурентноспособного участия.

Практика (6 ч.): Правильная настройка и эксплуатация технического оборудования. Проведение беседы с группой по пройденным темам. Предварительный контроль по результатам устной беседы.

3. Онлайн-сервис Steam (8 ч)

Теория (3 ч.): Система работы онлайн-сервиса цифрового распространения компьютерных игр и программ Steam.

Практика (5 ч.): Регистрация индивидуальных аккаунтов. Интерфейс и навигация в онлайн-сервисе. Установка необходимых компьютерных игр.

4. Brawl Stars – игра в жанре MOBA (56 ч)

Теория (18 ч.): Интерфейс игры BrawlStars. Основы правильной игры. Имеющийся список и виды персонажей. Стратегии игры. Просмотр прошедших турниров и соревнований по дисциплине BrawlStars. Разбор итогов тренировочного, внутреннего и отборочного турниров.

Практика (38 ч.): Локации и перечень режимов игры BrawlStars. Организация командной работы. Коммуникация и выстраивание правильного диалога. Выбор верного и подходящего персонажа. Правильная стратегия: наступление и отступление. Проведение тренировочного, внутреннего и отборочного туров. Промежуточный контроль.

5. DOTA2 – игра жанра multiplayer online battle arena (56 ч)

Теория (16 ч.): Интерфейс игры DOTA2. Просмотр прошедших турниров и соревнований по дисциплине. Разбор итогов тренировочного, внутреннего и отборочного турниров.

Практика (40 ч.): Локации и перечень персонажей игры DOTA2. Лейнинг – начальная стадия матча. Прокачка персонажа, развитие способностей и полезные предметы. Пассивные и активные скиллы. Разные техники боя. Скооперированная командная работа. Коммуникация и выстраивание правильного диалога. Проведение тренировочного, внутреннего и отборочного туров. Промежуточный контроль.

6. Заключительное занятие (4ч)

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

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Материально-техническое обеспечение

Для успешной реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Киберспорт» необходимо следующее:

- Компьютерный кабинет, удовлетворяющий санитарно-гигиеническим требованиям, для занятий групп, численностью 8-12 человек (парты, стулья, доска, шкафы и стеллажи для хранения методических и наглядных материалов).
- Кабинет, 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 (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).

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.

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. Инструкция для участников соревнования DOTA2
11. Инструкция для участников соревнования BrawlStars

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)

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

Педагог дополнительного образования _____ / _____
(подпись) (Фамилия ИО)

Таблица контроля

	ФИО учащегося	Навыки командной игры			Реакция и концентрац ия			Аналитичес кое мышление			Логическое мышление			Умение пользования и знания ПК		

Календарный учебный график

Объединение: «Киберспорт», 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
1			2	Вводное занятие		
1.1		Теория	2	Техника безопасности. Предварительный контроль	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
2			18	Киберспорт		
2.1		Теория	2	История развития	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
2.2		Теория	2	Эволюция игр	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
2.3		Теория	2	Дисциплины	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
2.4		Теория	2	Тенденции	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
2.5		Теория	2	Эмуляторы	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
2.6		Практика	2	Free64	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
2.7		Теория	2	Техническое оснащение	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
2.8		Практика	2	Техническое оснащение	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
2.9		Практика	2	Предварительный контроль	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение

3			8	Онлайн-сервис Steam		
3.1		Теория Практика	2	Установка и аккаунт Steam	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
3.2		Теория	2	Интерфейс и навигация Steam	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
3.3		Практика	2	Интерфейс и навигация Steam	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
3.4		Практика	2	Установка компьютерных игр	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4			56	BrawlStars– игра в жанре MOBA		
4.1		Теория	2	Интерфейс	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.2		Практика	2	Интерфейс	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.3		Теория	2	Основы	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.4		Практика	2	Режимы	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.5		Практика	2	Режимы	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.6		Практика	2	Командная игра	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.7		Практика	2	Командная игра	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.8		Теория	2	Выбор персонажа	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.9		Практика	2	Выбор персонажа	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.10		Теория	2	Стратегия	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.11		Практика	2	Стратегия	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.12		Практика	2	Стратегия	МАУДО «ДДТ «Дриада»,	Наблюдение

					каб.209	
4.13		Практика	2	Коммуникация	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.14		Практика	2	Коммуникация	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.15		Теория	2	Просмотр турниров Brawl Stars	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.16		Теория	2	Просмотр турниров Brawl Stars	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.17		Практика	2	Тренировочный внутренний турнир	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.18		Практика	2	Тренировочный внутренний турнир	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.19		Теория	2	Разбор итогов тренировочного турнира	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.20		Практика	2	Рефлексия	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.21		Практика	2	Внутренний турнир	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.22		Практика	2	Внутренний турнир	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.23		Теория	2	Разбор итогов внутреннего турнира	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.24		Практика	2	Рефлексия	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.25		Практика	2	Внутриигровой отборочный турнир	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.26		Практика	2	Внутриигровой отборочный турнир	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.27		Теория	2	Разбор итогов отборочного турнира	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
4.28		Практика	2	Рефлексия	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение

5			56	DOTA2 – игра жанре multiplayer online battle arena		
5.1		Теория	2	Интерфейс	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.2		Практика	2	Интерфейс	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.3		Практика	2	Лейнинг	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.4		Практика	2	Лейнинг	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.5		Практика	2	Лейнинг	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.6		Теория	2	Скиллы	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.7		Практика	2	Скиллы	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.8		Практика	2	Скиллы	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.9		Теория	2	Техники боя	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.10		Практика	2	Техники боя	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.11		Практика	2	Техники боя	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.12		Практика	2	Техники боя	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.13		Практика	2	Скооперированная командная игра	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.14		Практика	2	Скооперированная командная игра	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.15		Теория	2	Просмотр турниров DOTA2	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.16		Теория	2	Просмотр турниров DOTA2	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение

					каб.209	
5.17		Практика	2	Тренировочный внутренний турнир	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.18		Практика	2	Тренировочный внутренний турнир	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.19		Теория	2	Разбор итогов тренировочного турнира	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.20		Практика	2	Рефлексия	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.21		Практика	2	Внутренний турнир	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.22		Практика	2	Внутренний турнир	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.23		Теория	2	Разбор итогов внутреннего турнира	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.24		Практика	2	Рефлексия	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.25		Практика	2	Внутриигровой отборочный турнир	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.26		Практика	2	Внутриигровой отборочный турнир	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.27		Теория	2	Разбор итогов отборочного турнира	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
5.28		Практика	2	Рефлексия	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
6			4	Заключительное занятие		
6.1		Теория	2	Выводы, обсуждения.	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
6.2		Теория	2	Итоговый контроль	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
		Итого:	144			