

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

СОГЛАСОВАНО
Педагогическим советом
МАУДО «ДДТ «Дриада»
Протокол № 12 от 15.05.2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАУДО «ДДТ «Дриада»
И.Г. Телегина
«26» мая 2025 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

«Киберспорт»
(2 модуль)

Возраст обучающихся: 12-17 лет
Срок реализации программы: 1 год
Уровень программы: базовый

Автор-составитель:
Саидова Джамиля Алигюсевна
педагог дополнительного образования

ЗАТО Александровск
г.Гаджиево
2025 г.

СОДЕРЖАНИЕ

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

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная 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 МАУДО «ДДТ «Дриада».

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, развивающие 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 высок.

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.

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

Срок реализации программы: 9 месяцев.

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 актированные 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, 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 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 пользованием современного 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

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 №1)

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

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

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
	Всего:	144	78	66	

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 (партии, 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 | Пащыеев 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 / Пащыеев 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

Таблица контроля

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)

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
1			2	Вводное занятие		
1.1		Теория	2	Техника безопасности. Предварительный контроль	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
2			12	Дисциплина Warface		
2.1		Теория	2	История	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
2.2		Теория	2	Турниры	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
2.3		Теория	2	Анонсы	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
2.4		Теория	2	Обновления	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
2.5		Теория	2	Античит	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
2.6		Теория	2	Форум	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3			8	Многопользовательский онлайн-шутер Warface		
3.1		Теория	2	ЛОР Warface	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.2		Теория	2	Правила игры	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.3		Теория	2	Интерфейс игры	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.4		Практика	2	Верхняя и нижняя панель	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.5		Практика	2	Чат и интерфейс на поле боя	МАУДО «ДДТ	

3.6		Практика	2	Управление	«Дриада», каб.209 МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.7		Практика	2	Настройка оборудования	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.8		Теория	2	Режимы игры	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.9		Теория	2	PvE-миссии	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.10		Практика	2	Обучение	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.11		Практика	2	Командная работа	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.12		Теория	2	Награды. Короны	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.13		Теория	2	Обмундирование	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.14		Теория	2	Стартовое и дополнительное	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.15		Теория	2	Игровой магазин	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.16		Теория	2	Ремонт вооружения	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.17		Теория	2	Игровые классы	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.18		Практика	2	Штурмовик	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.19		Практика	2	Медик	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.20		Практика	2	Инженер	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.21		Практика	2	Снайпер	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.22		Практика	2	СЭД	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.23		Теория	2	Командное взаимодействие	МАУДО «ДДТ	

					«Дриада», каб.209	
3.24		Практика	2	Командное взаимодействие	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.25		Теория	2	PvP-матч	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.26		Практика	2	Командный бой	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.27		Теория	2	Штурм	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.28		Практика	2	Штурм	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.29		Теория	2	Мясорубка	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.30		Практика	2	Мясорубка	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.31		Теория	2	Подрыв	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.32		Практика	2	Подрыв	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.33		Теория	2	Захват	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.34		Практика	2	Захват	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.35		Теория	2	Тактика боя	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.36		Практика	2	Тактика боя	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.37		Практика	2	Тактика боя	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.38		Теория	2	Просмотр турниров	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.39		Теория	2	Просмотр турниров	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.40		Практика	2	Тренировочный турнир	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.41		Практика	2	Тренировочный турнир	МАУДО «ДДТ	

3.42		Теория	2	Разбор итогов	«Дриада», каб.209 МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.43		Практика	2	Рефлексия	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.44		Практика	2	Внутренний турнир	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.45		Практика	2	Внутренний турнир	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.46		Теория	2	Разбор итогов	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.47		Практика	2	Рефлексия	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.48		Практика	2	Итоговый турнир	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.49		Практика	2	Итоговый турнир	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
3.50		Теория	2	Разбор и рефлексия	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
4		26		ФКС России		
4.1		Теория	2	Положение о программе ФКС	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
4.2		Теория	2	Правила присоединения	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
4.3		Теория	2	Инструкция по регистрации	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
4.4		Практика	2	Инструкция по регистрации	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
4.5		Теория	2	Оргвзнос	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
4.6		Теория	2	Инструкция соревнования Warface	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
4.7		Практика	2	Инструкция соревнования Warface	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
4.8		Практика	2	Тренировка	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	

4.9		Практика	2	Тренировка	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
4.10		Практика	2	Соревнования	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
4.11		Теория	2	Рефлексия	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
4.12		Практика	2	Итоговые соревнования	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
4.13		Теория	2	Рефлексия	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
5			4	Заключительное занятие	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
5.1		Теория	2	Выводы, обсуждения.		
5.2		Теория	2	Итоговый занятие	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	
6.2		Теория	2	Итоговый занятие	МАУДО «ДДТ «Дриада», каб.209	Наблюдение
		Итого:	144			