

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО
ТВОРЧЕСТВА «СТАРТ+» НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕНА

Приказом от _____. № _____
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«КИБЕРСПОРТ»

Срок освоения: 1 год
Возраст обучающихся: 11,5-15 лет

Разработчик: Сидоренко Виктор Дмитриевич,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Направленность

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» (далее - Программа) является программой **физкультурно-спортивной** направленности.

Компьютерный спорт (киберспорт, электронный спорт) – это вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных игр или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой.

Актуальность

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность разбираться в большом объеме информации, умение анализировать её и принимать быстрые решения. Развитие компьютерных технологий достигло таких масштабов, что выделился отдельный вид спорта – киберспорт.

Сегодня киберспорт закрепился в России как спортивная дисциплина. Он формирует инклюзивную среду, где все происходящее зависит от умения и навыков участников. Занятия киберспортом способствуют улучшению интеллектуальных способностей обучающихся, развитию системного мышления, умению работать в команде и принимать решения в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и действовать в рамках командных и личных задач.

Программа составлена в соответствии с нормативными документами в сфере образования:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года (Стратегия разработана и реализуется в преемственности со Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р)

4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.

10. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 1 июля 2025 г. № 1745-р «О внесении изменений в Концепцию развития дополнительного образования детей до 2030 года», утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р, и утверждении плана мероприятий по реализации Концепции

5. Приказ Министерства просвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

6. Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении правил применения электронного обучения и дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ с 1 сентября 2024 г. по 1 сентября 2029 г.»

7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114

«Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательных программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

10. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

11. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

12. Постановление 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 безвредности для человека факторов среды обитания».

13. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16).

14. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций».

15. Паспорт национального проекта «Молодежь и дети» (утвержден Министерством науки и высшего образования Российской Федерации в 2025 году).

Адресат Программы

Программа ориентирована на детей в возрасте 11,5-15 лет, которые увлекаются компьютерными играми.

Уровень освоения Программы – **базовый**.

Объем и срок реализации Программы

Срок реализации Программы: 1 год.

Объём Программы: для освоения Программы необходимо 144 учебных часа.
Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 учебных часа.

Отличительные особенности

Один из самых важных навыков, которые появляются по мере усвоения Программы, — **аналитическое мышление**. Кроме развития мышления и реакции киберспорт имеет еще ряд плюсов. Например, **финансовая составляющая**. Призовые фонды здесь исчисляются миллионами долларов, а значит, победители могут получить крупные денежные призы. К тому же, обучающимися могут быть **лица с ограниченными физическими возможностями**, которые могут играть наравне с остальными.

Цель Программы

Способствовать развитию интеллектуального и личностного потенциала обучающихся путём формирования устойчивых навыков коммуникации и ориентирования в игровом пространстве в сфере киберспорта.

Задачи Программы

Обучающие

- Обеспечить усвоение основных понятий, законов и направлений киберспорта;
- Создать условия для отработки навыков и умений в сфере компьютерных игр;
- Сформировать представление о профессиональном компьютерном спорте;
- Ознакомить с правилами техники безопасности при занятии спортом.

Развивающие

- Создать условия для развития коммуникативных навыков;
- Способствовать развитию системного мышления;
- Создать условия для развития памяти, внимания, воображения;
- Содействовать развитию умений осуществлять рефлексивную деятельность.

Воспитательные

- Способствовать развитию культуры взаимоотношений при работе в команде;
- Способствовать развитию умения отстаивать свою точку зрения;
- Содействовать развитию интереса к изучению киберспортивной сферы;
- Влиять на профессиональное самоопределение обучающихся;
- Воспитывать силу воли, настойчивость, упорство, умение преодолевать трудности;
- Воспитывать чувство ответственности за свои поступки, слова.

Планируемые результаты

Личностные

Учащиеся:

- научатся вести совместную деятельность, играть в команде;
- научатся самостоятельности и ответственности;
- смогут обрабатывать большой поток информации в условиях быстро изменяющихся внешних факторов;
- научатся с уважением относиться к окружающим;
- будут мотивированы к обучению и целенаправленной познавательной деятельности.

Метапредметные

Учащиеся:

- выработают усидчивость;
- разовьют спортивную работоспособность;
- разовьют память, логическое мышление, внимание;
- сумеют обрабатывать большой поток информации в условиях быстро изменяющихся внешних факторов.

Предметные

Учащиеся:

- научатся устанавливать игры и программы, необходимые для соревновательной деятельности и тренировок;
- будут знать правила проведения соревнований и турниров;
- научатся следить за быстрым развитием событий на экране и принимать тактически и стратегически верные решения;
- научатся решать игровые задачи с применением игровых технологий, усвоенных в процессе занятий;
- выработают собственный стиль игры.

Организационно-педагогические условия реализации Программы

Язык реализации

Образовательная деятельность осуществляется на государственном языке Российской Федерации – на русском.

Форма обучения

Очная, очная с применением дистанционных образовательных технологий.

Особенности организации Программы

Программа направлена на развитие интеллектуального и личностного потенциала обучающихся путём формирования устойчивых навыков коммуникации и игровой деятельности в сфере киберспорта.

Первый год обучения по Программе предполагает важность овладения навыками командной работы, игровой деятельности в сфере компьютерных технологий. Особое внимание уделяется практическим занятиям, в ходе которого каждый обучающийся имеет возможность применять теоретические знания в ходе игры.

Второй год обучения концентрируется на углублении уже полученных знаний.

Предусмотрена большая творческая свобода в практических заданиях.

Условия набора и формирования групп

Состав первого года формируется из учащихся в возрасте 11,5-15 лет, проявляющих интерес к компьютерному спорту. Прием в группу осуществляется на добровольной основе. Наполняемость групп: группы 1-го года обучения - не менее 15 человек.

Формы организации и проведения занятий

В соответствии со спецификой теоретической и практической деятельности учащихся и преобладанием практических занятий используются следующие формы организации деятельности учащихся:

- **Фронтальная** – взаимодействие педагога и всех учащихся осуществляется одновременно; применяется преимущественно при объяснении нового материала, решении типовых задач;
- **Групповая** – организация взаимодействия педагога с учащимися, объединенными в малые группы, в том числе в пары; при этом группы могут выполнять как одинаковые, так и различные задания;
- **Индивидуальная** – выполнение учащимися индивидуальных заданий; применяется в основном при решении сложных игровых позиций.

Формы проведения занятий

- Лекция с использованием презентации (объяснение нового и повторение уже пройденного материала);
- Игровое (решение игровых задач и разыгрывание тренировочных игр);
- Мастер-класс (интерактивное занятие, которое проводится педагогом);
- Соревнование (сравнение и оценка результатов).

Условия реализации программы в условиях вынужденного временного перехода в дистанционный режим.

Согласно Положению ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов при реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ» по решению внепланового педагогического совета учреждения может быть принято решение о внеплановом временном переходе на дистанционный режим в связи с особыми обстоятельствами, например, с эпидемиологической обстановкой.

В период подготовки к переходу на дистанционное обучение проводится мониторинг материально-технического и программного обеспечения учащихся и уровня их информационно-коммуникационной грамотности. Затем учащиеся (их родители или законные представители) извещаются о переходе на дистанционный режим обучения.

Если темы из календарно-тематического планирования адаптировать под дистанционный режим затруднительно, то составляется корректировка программы (в соответствии с Приложением 3 к Положению «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов...»), в которой при необходимости:

- Указываются темы, которые добавляются в учебный план, или происходит перераспределение часов между разделами или темами,
- Производится изменение содержания,
- Корректируется календарно-тематическое планирование (например, на период дистанционного обучения переносятся темы, ориентированные на освоение теории),
- Прописывается режим оказания педагогом консультационной помощи учащимся, при выполнении заданий,

- Описывается характер дистанционного взаимодействия и конкретизируется необходимое материально-техническое и программное обеспечение, а также информационно-коммуникационные умения, необходимые для дистанционного взаимодействия.

Корректировка утверждается директором ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга и предлагается для ознакомления учащимся и их родителям (законным представителям), которые подтверждают свое согласие на занятие по скорректированной на время дистанционного режима программе.

Если темы, предусмотренные на этот период возможно реализовать дистанционно, лишь изменив форму предоставления заданий и формат взаимодействия, то корректировка не составляется, а темы Программы реализуются в дистанционном режиме с даты его введения.

При этом задания для выполнения учащимися предоставляются средствами электронной почты, официальной группы Вконтакте, не позднее времени и даты занятия по расписанию. Срок выполнения по умолчанию (если иное не оговорено в задании) устанавливается до времени и даты следующего ближайшего занятия. Консультативная поддержка учащимся (их родителей и законных представителей) оказывается по телефону, через электронную почту, группу Вконтакте в день занятия по расписанию в течение 3 часов со времени начала занятия по расписанию.

Для выполнения заданий учащимся потребуется компьютер или ноутбук имеющий выход в Интернет, с предустановленными программами просмотра видеофайлов и свободный офисный пакет. OpenOffice.org. Они должны иметь (на выбор) адрес электронной почты, аккаунт Вконтакте и уметь ими пользоваться. Наличие у учащихся должного материально-технического и программного обеспечения и их умение этим пользоваться определяется в период подготовки к переходу на дистанционное обучение. Выполненные задания учащиеся высылают (выбрать свое) в виде текстовых, аудио, видео и иных файлов (в соответствии с характером задания), направляемых (на выбор) по электронной почте или через группу Вконтакте. Если некоторые учащиеся не имеют должного обеспечения и не владеют информационно-коммуникационными технологиями, то для них возможна выдача индивидуальных заданий иного характера.

Трудоемкость дистанционного задания в часах в этом случае приравнивается к количеству часов, отведенных на эту тему в календарно-тематическом планировании.

Если на период временного перехода на дистанционный режим приходятся контрольные или итоговые занятия, то они проводятся также в дистанционном режиме.

Материально-техническое оснащение Программы

1. Удобный, светлый и просторный кабинет с уровнем искусственной освещенности не ниже 600 лк.;
2. Шкафы, общий стол с количеством посадочных мест не меньше 16;
3. Рабочее место, оборудованное компьютером в количестве не менее 16;
4. Наличие локальной и интернет сети;
5. Проектор, не менее 1 шт.

Аппаратное обеспечение компьютерного рабочего места для занятий:

1. Процессор, мощностью не менее 3 ГГц 64-битной разрядности;
2. Оперативная память не менее 8 Гб.
3. Видеопроцессор, с объёмом памяти не менее 2 Гб.
4. Общий объём памяти не менее 140 Гб.
5. Монитор разрешением не менее 1920×1080.

Кадровое обеспечение

Педагог с соответствующим профилю объединения образованием и опытом работы, имеющий компетенции данного направления деятельности.

Учебный план

(1 год обучения, 144 часа в год)

№	Раздел и тема	Количество часов			Форма/способ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие. Техника безопасности.	1	1	2	Входной контроль Опрос Фронтальная/индивидуальное наблюдение
2.	Раздел 1. Киберспорт. Знакомство с компьютерным спортом.	2	4	6	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
3.	Раздел 2. DOTA 2. Введение в DOTA 2. Особенности киберспортивного сообщества.	2	4	6	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
4	Раздел 3. Изучение основных механик игры. Глоссарий	4	20	24	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
5	Раздел 4. Игровая экономика, опыт, ресурсы.	2	16	18	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
6	Раздел 5. Тренировочные игры с ботами	4	20	24	Промежуточный контроль Опрос Фронтальная/индивидуальное наблюдение

7	Раздел 6. Командные сражения. Инициация. Драка	6	8	14	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
8	Раздел 7. Изучение функционала реплеев	6	10	16	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
9	Проектная деятельность	2	18	20	Индивидуальная
10	Конкурсное движение	2	10	12	Индивидуальная
11	Итоговое занятие (защита проекта)	1	1	2	Итоговый контроль Опрос Индивидуальная
Всего часов:		32	112	144	

Методические материалы

Педагогические технологии, используемые в процессе обучения

Формирование игрового мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

На начальном этапе преобладают **словесный (лекция), игровой, наглядный и репродуктивный** методы.

Они применяются:

- При знакомстве с игровыми персонажами;
- При изучении игрового пространства;
- При обучении правилам игры;
- При самостоятельной работе по примеру.

Практический метод обучения: показ приемов игры, самостоятельная работа.

Объяснительно-иллюстративный метод: презентации, шаблоны, игровые образцы.

Метод проблемного обучения: разбор лучших игровых партий, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Дидактические материалы

- Видеоматериалы;
- Демонстрационные схемы;
- Презентации

Оценочные материалы

Эффективность реализации данной Программы зависит не только от содержания, форм проведения занятий, но и от системы отслеживания результатов и их своевременной корректировки.

Тематический контроль проводится в **форме турнирных игр**. При работе над теоретическим материалом предпочтение отдается эвристической беседе, так как это важный метод устного изложения материала, заключающийся в том, что учащиеся усваивают новые понятия и приобретают знания путем самостоятельного логического мышления,

активно используя эвристический метод познания.

В течение учебного года педагогом проводится диагностика успешности освоения Программы через разнообразные формы входного, текущего, промежуточного и итогового контроля.

Входной контроль проводится в сентябре с целью выявления первоначального уровня знаний и умений детей в форме педагогического наблюдения и тестового задания.

Текущий контроль осуществляется на занятиях в течение всего учебного года для отслеживания уровня освоения программного материала и развития личностных качеств учащихся в форме беседы, педагогического наблюдения, выполнения творческих заданий, беседы, анализа качества выполнения творческих работ.

Промежуточный контроль предусмотрен в декабре в форме устного и письменного опроса, тестов, анкетирования родителей и детей об удовлетворенности качеством образовательного процесса в объединении, и др. При сравнении результатов входной диагностики и промежуточного контроля педагог может сделать вывод о результативности обучения и скорректировать Программу в соответствии с результатами.

Итоговый контроль проводится в конце обучения по Программе в форме итогового турнира, где ребята смогут применить все те навыки, которые они получили на теоретических и практических занятиях.

Информационные источники, используемые при реализации Программы

1. Драйвер, М. Твой путь в киберспорт / Майк Драйвер и команда Fnatic; [перевод с английского П.А. Самсонов по изданию: HOW TO BE A PROFESSIONAL GAMER by Fnatic with Mike Diver, 2016]. – Минск: Попурри, 2017. – 192 с. ISBN 978-985-15-3301-1.
2. Использование комплекса упражнений с элементами баскетбола для повышения эффективности тренировочной деятельности киберспортсменов 16-18 лет / И. В. Косьмин, Е. А. Косьмина, М. С. Бакулев, А. А. Макаров // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. – 2019. – № 9(175). – С. 130-133.
3. Ли, Р. Киберспорт [Текст]: [16+] / Роланд Ли; [перевод с английского А.В. Соловьева]. – Москва: Э, 2018. – 348, [2] с.; 21 см. – (Кибержизнь. Новая реальность). ISBN 978-5-04-097471-9: 400 экз.
4. Мир игры Apex Legends : все, что надо знать настоящему чемпиону "Королевской битвы" : 12+ / ответственный редактор Елизавета Нефедова ; пер. с англ. А. Васильченко. - Москва: АСТ, печ. 2020. - 63 с.: цв. ил.; 22 см. - (Киберспорт). ISBN 978-5-17-119870-1: 3000 экз.
5. Миронов, И. С. Содержание спортивной подготовки в киберспорте / И. С. Миронов, М. А. Правдов // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. – 2019. – № 3(169). – С. 217-222.

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО
ТВОРЧЕСТВА «СТАРТ+» НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от _____. № _____

УТВЕРЖДЕНА

Приказом от _____. № _____
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
к дополнительной общеразвивающей
программе
«Киберспорт»

1 год обучения
Возраст обучающихся: 11,5-15 лет

Разработчик: Сидоренко Виктор Дмитриевич,
педагог дополнительного образования

2026 г.

Особенности организации образовательного процесса 1 года обучения

Программа реализуется через проведение теоретических и практических занятий. Содержание Программы соответствует: современным образовательным технологиям, которые отражены в принципах обучения:

- индивидуальности, доступности, преемственности, результативности;
- формах и методах обучения (учебное занятие: беседа, игра, соревнование, конкурсы);
- методах контроля и управления образовательным процессом (входной, промежуточный, итоговый контроль, анализ работ учащихся).

На первом году обучения основные знания и умения, которые получают. Практические навыки и умения, которые будут развиваться в ходе работы данной Программы связаны с умением работать как индивидуально, так и в группе.

Задачи Программы

Обучающие:

- Обеспечить усвоение основных понятий, законов и направлений киберспорта;
- Создать условия для отработки навыков и умений в сфере компьютерных игр;
- Сформировать представление о профессиональном компьютерном спорте;
- Ознакомить с правилами техники безопасности при занятии спортом.

Развивающие:

- Создать условия для развития коммуникативных навыков;
- Способствовать развитию системного мышления;
- Создать условия для развития памяти, внимания, воображения;
- Содействовать развитию умений осуществлять рефлексивную деятельность.

Воспитательные:

- Способствовать развитию культуры взаимоотношений при работе в команде;
- Способствовать развитию умения отстаивать свою точку зрения;
- Содействовать развитию интереса к изучению киберспортивной сферы;
- Влиять на профессиональное самоопределение обучающихся;
- Воспитывать силу воли, настойчивость, упорство, умение преодолевать трудности;
- Воспитывать чувство ответственности за свои поступки, слова.

Содержание Программы

1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория: Введение в киберспорт и его специфику. Правила техники безопасности при работе с компьютером и периферийными устройствами. Рекомендации по профилактике переутомления и организации здорового рабочего места для киберспортсменов.

Практика: Настройка рабочего места для длительных игровых сессий. Проверка оборудования на соответствие требованиям безопасности. Проведение разминок и упражнений для профилактики зрительного и физического утомления.

2. Раздел 1. Киберспорт. Знакомство с компьютерным спортом.

Теория: История и развитие киберспорта. Различие между традиционными видами спорта и киберспортом. Основные дисциплины и форматы соревнований в киберспорте.

Профессиональные лиги, турниры и организации. Перспективы карьеры в киберспорте.

Практика: Анализ записей крупных турниров и выступлений профессиональных команд. Обсуждение стратегий, используемых в разных играх. Знакомство с ключевыми киберспортивными платформами и их особенностями.

3. Раздел 2. DOTA 2. Введение в DOTA 2. Особенности киберспортивного сообщества. Теория: История игры DOTA 2. Основные концепции и особенности игры.

Знакомство с киберспортивным сообществом DOTA 2, его культурой и этикой. Роли и позиции в команде. Ключевые турниры и знаменитые игроки.

Практика: Создание аккаунта и настройка игры. Изучение интерфейса и основных функций DOTA 2. Просмотр и обсуждение профессиональных матчей, анализ игровых моментов и стратегий.

4. Раздел 3. Изучение основных механик игры. Глоссарий

Теория: Обзор основных механик DOTA 2: контроль карты, фарм, пуш, ротации, рошан и др. Введение в глоссарий игры: термины, аббревиатуры, жаргонные выражения, используемые игроками. Значение ключевых понятий для успешной игры.

Практика: Практические упражнения по отработке базовых механик игры. Игра на различных ролях для понимания всех аспектов игрового процесса. Разработка стратегии использования терминов и команд для улучшения коммуникации в игре.

5. Раздел 4. Игровая экономика, опыт, ресурсы.

Теория: Основы игровой экономики в DOTA 2: золото, опыт, предметы, тайминг.

Влияние различных факторов на экономическое преимущество команды. Стратегии эффективного использования ресурсов. Баланс между фармом и участием в командных сражениях.

Практика: Анализ матчей с точки зрения экономики. Разработка и реализация стратегий по увеличению экономического преимущества. Упражнения по контролю ресурсов и таймингов в различных игровых ситуациях.

6. Раздел 5. Тренировочные игры с ботами

Теория: Цели и задачи тренировок с ботами. Преимущества и ограничения использования ботов для обучения. Параметры настройки уровня сложности ботов в зависимости от целей тренировки.

Практика: Проведение тренировочных игр с ботами на разных уровнях сложности. Отработка индивидуальных навыков и командных взаимодействий в условиях, приближенных к реальной игре. Анализ ошибок и корректировка стратегии на основе тренировочных игр.

7. Раздел 6. Командные сражения. Инициация. Драка

Теория: Основы командных сражений в DOTA 2: инициация, позиционирование, контроль толпы, фокус. Роли и задачи каждого игрока в команде во время сражения.

Стратегии и тактики проведения успешных командных драк.

Практика: Практические занятия по отработке командных сражений. Симуляция различных ситуаций и разбор ключевых моментов игр. Участие в тренировочных матчах

с акцентом на командное взаимодействие и инициацию сражений.

8. Раздел 7. Изучение функционала реплеев

Теория: Введение в функционал реплеев DOTA 2: запись, просмотр, анализ.

Значение реплеев для улучшения индивидуальной и командной игры. Принципы анализа реплеев: выявление ошибок, изучение тактик противника, поиск оптимальных решений.

Практика: Запись и просмотр собственных игр. Анализ ключевых моментов, выявление и исправление ошибок. Обсуждение реплеев профессиональных игр и применение полученных знаний на практике.

9. Проектная деятельность

Теория: Основы разработки и реализации проектов в киберспорте. Принципы командной работы и распределения задач. Методы и инструменты для успешного выполнения проекта.

Практика: Разработка проекта по теме DOTA 2 (например, создание гйда по игре, анализ стратегии, проведение собственного турнира). Этапы реализации: от идеи до презентации проекта. Совместная работа в команде над проектом, регулярные обсуждения и корректировки.

10. Конкурсное движение

Теория: Знакомство с конкурсами и турнирами по DOTA 2. Подготовка к участию в соревнованиях. Принципы и правила участия, разработка тактик для успешного выступления. Примеры успешных конкурсных работ и стратегий.

Практика: Подготовка и участие в учебных турнирах. Анализ выступлений и работа над ошибками. Проведение внутренних турниров для подготовки к реальным соревнованиям.

11. Итоговое занятие (защита проекта)

Теория: Подготовка к защите проекта. Принципы эффективной презентации и аргументации своей работы. Подготовка к ответам на вопросы и обсуждению проекта.

Практика: Финальная защита проекта перед аудиторией. Оценка выполненных работ по критериям: инновационность, качество реализации, вклад каждого члена команды. Обсуждение результатов и рефлексия на пройденный курс. Награждение лучших проектов и игроков.

Планируемые результаты

Предметные:

- Научатся устанавливать игры и программы, необходимые для соревновательной деятельности и тренировок;
- Будут знать правила проведения соревнований и турниров;
- Научатся следить за быстрым развитием событий на экране и принимать тактически и стратегически верные решения;
- Научатся решать игровые задачи с применением игровых технологий, усвоенных в процессе занятий;
- Выработают собственный стиль игры.

Метапредметные:

- Выработают усидчивость;
- Разовьют спортивную работоспособность;
- Разовьют память, логическое мышление, внимание;

- Сумеют обрабатывать большой поток информации в условиях быстро изменяющихся внешних факторов.

Личностные:

- Научатся вести совместную деятельность, играть в команде;
- Научатся самостоятельности и ответственности;
- Смогут обрабатывать большой поток информации в условиях быстро изменяющихся внешних факторов;
- Научатся с уважением относиться к окружающим;
- Будут мотивированы к обучению и целенаправленной познавательной деятельности.

ПРИНЯТ
Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕН
Приказом от _____. № _____
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Киберспорт»
на 2026/2027 учебный год

Год обучения, группа	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год Группа №1			36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

ПРИНЯТ

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕН

Приказом от _____ № _____
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
рабочей программы «Киберспорт» на 2026/2027 учебный год
Группа №1. 1-й год обучения, 144 часа
Педагог дополнительного образования – Сидоренко Виктор Дмитриевич

№ п/п	Дата занятия		Раздел	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Способы контроля
	По плану	По факту					
1			Вводное занятие. Техника безопасности.	Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с объединением. Анализ игровых способностей.	2	Аудиторная	Входной контроль Опрос/ Тестирование / Наблюдение
2			Раздел 1. Киберспорт. Знакомство с компьютерным спортом.	История компьютерного спорта в России	2	Аудиторная	Наблюдение
3				Детальное рассмотрение правил киберспортивных дисциплин	2	Аудиторная	Наблюдение
4				Профессии в киберспорте	2	Аудиторная	Наблюдение
5			Раздел 2. DOTA 2. Введение в DOTA 2. Особенности киберспортивного сообщества.	Что такое Dota 2?	2	Аудиторная	Наблюдение
6				Знакомство с особенностями игры	2	Аудиторная	Наблюдение
7				Изучение турнирной инфраструктуры	2	Аудиторная	Наблюдение
8				Знакомство с базовыми механиками игры	2	Аудиторная	Наблюдение
9				Перемещение.	2	Аудиторная	Наблюдение

10			Раздел 3. Изучение основных механик игры. Глоссарий	Телепортация.	2	Аудиторная	Наблюдение
11				Использование курьера.	2	Аудиторная	Наблюдение
12				Игра в режиме новичков	2	Аудиторная	Наблюдение
13				Просмотр и знакомство с героями	2	Аудиторная	Наблюдение
14				Оглушение и контроль. Эффекты состояния.	2	Аудиторная	Наблюдение
15				Изучение Глоссария. Все игровые механики.	2	Аудиторная	Наблюдение
16				Раскрытие невидимости.	2	Аудиторная	Наблюдение
17				Изучение предметов.	2	Аудиторная	Наблюдение
18				Уклонение от снарядов.	2	Аудиторная	Наблюдение
19				Переходные предметы	2	Аудиторная	Наблюдение
20			Раздел 4. Игровая экономика, опыт, ресурсы.	Игровая экономика	2	Аудиторная	Наблюдение
21				Ресурсы	2	Аудиторная	Наблюдение
22				Получение опыта	2	Аудиторная	Наблюдение
23				Расходный материал для восстановления здоровья и маны.	2	Аудиторная	Наблюдение
24				Развитие в середине игры.	2	Аудиторная	Наблюдение
25				Обзор на карте.	2	Аудиторная	Наблюдение
26				Вардинг.	2	Аудиторная	Наблюдение
27				Рошан и Эгида бессмертия.	2	Аудиторная	Наблюдение
28				Стаки нейтральных крипов	2	Аудиторная	Наблюдение
29				Амплуа и роли в BOTA 2	2	Аудиторная	Наблюдение
30			Раздел 5. Тренировочные игры с ботами	Основные режимы игр и их особенности.	2	Аудиторная	Наблюдение
31				Инструктаж по технике безопасности. Особенности рейтинговых игр и ведение стадии выбора персонажей.	2	Аудиторная	Наблюдение
32				Роуминг в Dota 2: Свободный стиль	2	Аудиторная	Промежуточный контроль Опрос
33				5 ключевых ошибок новичков Dota 2	2	Аудиторная	Наблюдение
34				Диалоги в Dota 2: побеждаем силой слова!	2	Аудиторная	Наблюдение
35				Вся подноготная Pudge: особенности Dota-рыбалки	2	Аудиторная	Наблюдение
36				Пять лучших героев для новичка	2	Аудиторная	Наблюдение
37				Охота на лесных крипов: причины, основы и нюансы	2	Аудиторная	Наблюдение
38				Керри Dota 2: как выиграть матч в одиночку	2	Аудиторная	Наблюдение
39				Оффлейнер Dota 2: кто он, зачем нужен и чем хорош	2	Аудиторная	Наблюдение
40				Герои центральной линии: азы, советы и рекомендации по персонажам	2	Аудиторная	Наблюдение
41				Как строится сражение	2	Аудиторная	Наблюдение

42				Сражения в начальной стадии игры	2	Аудиторная	Наблюдение
43				Сражения в средней стадии игры	2	Аудиторная	Наблюдение
44			Раздел 6. Командные сражения. Инициация. Драка	Сражения в поздней стадии игры	2	Аудиторная	Наблюдение
45				Что такое инициация	2	Аудиторная	Наблюдение
46				Как лучше начать сражение	2	Аудиторная	Наблюдение
47				Blink Dagger. Позиционна война	2	Аудиторная	Наблюдение
48			Раздел 7. Изучение функционала реплеев	Разбор профессиональных игр.	2	Аудиторная	Наблюдение
49				Разбор профессиональных игр.	2	Аудиторная	Наблюдение
50				Разбор собственных одиночных игр.	2	Аудиторная	Наблюдение
51				Разбор собственных командных игр.	2	Аудиторная	Наблюдение
52				Поиск своих ошибок	2	Аудиторная	Наблюдение
53				Развлекательная функция	2	Аудиторная	Наблюдение
54				Индивидуальные и командные тренировки	2	Аудиторная	Наблюдение
55				Индивидуальные и командные тренировки	2	Аудиторная	Наблюдение
56			Проектная деятельность	Разработка концепции проекта в киберспорте	2	Аудиторная	Наблюдение
57				Планирование и управление проектом	2	Аудиторная	Наблюдение
58				Командная работа над проектом	2	Аудиторная	Наблюдение
59				Создание медиаплана и его реализация	2	Аудиторная	Наблюдение
60				Финансовое планирование и бюджетирование проекта	2	Аудиторная	Наблюдение
61				Разработка контента для киберспортивного проекта	2	Аудиторная	Наблюдение
62				Анализ рисков и управление изменениями в проекте	2	Аудиторная	Наблюдение
63				Работа с партнёрами и спонсорами	2	Аудиторная	Наблюдение
64				Презентация проекта и публичные выступления	2	Аудиторная	Наблюдение
65				Оценка результатов и завершение проекта	2	Аудиторная	Наблюдение
66			Конкурсное движение	Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
67				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
68				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
69				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
70				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
71				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
72			Итоговое занятие (защита проекта)	Итоговое занятие. Защита проекта	2	Аудиторная	Итоговый контроль Опрос
					144		