

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»
Г. ЕНИСЕЙСКА КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ
(МАОУ ДО ЦДО)

РАССМОТРЕНО:
Методическим советом МАОУ ДО ЦДО
Протокол от 11.08.2025г. № 10



И.В. Стародубцева
Приказ от 11.08.2025г. № 01-03-068

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«КИБЕРСПОРТ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ»

Направленность программы: техническая
Уровень программы: базовый
Возраст обучающихся: 11-15 лет
Срок реализации программы: 1 год, 144 часа

Автор - составитель:
Карелина Наталья Васильевна
педагог дополнительного образования

Енисейск
2025

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа разработана на основании следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 28.12.2024) "Об образовании в Российской Федерации";
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" (вступ. в силу с 01.03.2023);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (ред. от 21.04.2023);
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.03.2016 г. № ВК-641/09 «Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 31.01.2022 № ДГ-245/06 "О направлении методических рекомендаций" (вместе с "Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий");
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 г. № АК-2563/05 "О методических рекомендациях" (вместе с "Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ");
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении

СанПиН .4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МАОУ ДО ЦДО;

- Устав МАОУ ДО ЦДО и другие локальные акты.

Направленность программы. Программа имеет техническую направленность, разработана с учётом современных тенденций развития цифровой среды, роста популярности киберспорта среди подростков и необходимости формирования у детей и подростков компетенций, необходимых для безопасного, осознанного и продуктивного участия в цифровом пространстве. Содержание программы направлено на освоение игровых технологий, понимание аппаратных и программных компонентов компьютерных систем, развитие логического мышления, алгоритмического подхода к решению задач, а также применение технических знаний в контексте киберспортивной деятельности.

Актуальность программы обусловлена стратегией федеральной и региональной государственной политики, связанной с развитием системы дополнительного образования и повышением престижа технических и цифровых компетенций. Усиливается в свете требований национального проекта «Образование», федерального проекта «Успех каждого ребенка» - формирование у детей и подростков ключевых компетенций XXI века: критического и стратегического мышления, цифровой грамотности, навыков командной работы и саморегуляции, а также создание условий для ранней профориентации и раскрытия индивидуального потенциала каждого обучающегося.

Актуальность программы отвечает изученному социальному запросу детей и родителей, определяется повышенным интересом подростков к изучению цифровых технологий, компьютерных игр и киберспорта как легитимной формы интеллектуально-спортивной деятельности, и общественной потребностью решения проблемы неконтролируемого и неосознанного использования цифровой среды, формирования цифровой зависимости и отсутствия культуры безопасного и продуктивного взаимодействия с технологиями. Знания о принципах работы цифровых систем, игровой механике, киберспортивной этике и физиологии киберспортсмена дадут обучающимся возможность не только осознанно и безопасно взаимодействовать с цифровой средой, но и развивать навыки, востребованные в современной экономике: от аналитики и управления проектами до стриминга и кибербезопасности.

Новизна образовательной программы заключается в её комплексном подходе к образованию, объединяющем современные образовательные технологии, культурные ценности и социальную ответственность. Программа объединяет элементы традиционного образовательного процесса с инновационными методами обучения, адаптированными под специфику цифровой эпохи. Это включает активное внедрение интерактивных форматов

обучения, геймификацию учебных процессов, привлечение профессиональных игроков и разработчиков игр в качестве наставников и менторов.

Содержание программа фокусируется не только на развитии узких специальных навыков, характерных для киберспортивных дисциплин, но и на формировании метакомпетенций, таких как критическое мышление, умение планировать и управлять временем, командная работа, стрессоустойчивость и адаптация к неопределенности. Эти навыки становятся ключевыми факторами успеха в эпоху быстрых изменений и технологических преобразований.

Программой предусмотрены мероприятия, направленные на раннюю профориентацию и выявление потенциальных карьерных траекторий в сфере высоких технологий. Обучение построено таким образом, чтобы учащиеся могли познакомиться с различными профессиями, связанными с киберспортом и смежными отраслями, такими как разработка игр, управление проектами, маркетинг и продвижение продуктов, организация мероприятий и производство контента

Педагогическая целесообразность. Программа «Киберспорт для начинающих» является педагогически целесообразной, поскольку отвечает актуальным вызовам современного образования, учитывает психолого-возрастные особенности подростков 10–16 лет, соответствует федеральным стандартам и стратегическим направлениям развития цифровой образовательной среды. Её внедрение не просто оправдано — оно необходимо для формирования у детей компетенций, необходимых в XXI веке. Таким образом, программа не просто легитимизирует увлечение детей видеоиграми, а предлагает педагогически выверенный механизм для трансформации этого увлечения в инструмент личностного роста, социальной адаптации и приобретения актуальных знаний и навыков.

Отличительные особенности. Программа разработана в соответствии с методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ федерального и регионального уровня на основе дополнительной общеразвивающей программы «Киберспорт: Играй, побеждай, развивайся!» В.В. Николаева, кандидата педагогических наук, доцента кафедры информационных технологий Московского городского педагогического университета. а также собственного опыта педагога дополнительного образования. Отличительной особенностью является акцент на личностное развитие и приобретение универсальных компетенций, возможность индивидуального выбора уровней сложности, ориентированность на безопасное и ответственное поведение в цифровой среде.

Адресат программы. Программа рассчитана на 1 год обучения и предназначена для детей в возрасте 11-15 лет. В группы принимаются все желающие заниматься в объединении на основании личного заявления родителя (законного представителя). Запись на дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу осуществляется через

систему заявок на сайте «Навигатор дополнительного образования детей Красноярского края» <https://navigator.krao.ru/>. Перед началом обучения проводится собеседование с целью выяснения уровня готовности учащегося и его индивидуальных особенностей (интересов, первичных умений и навыков, мотивации для занятий и т.п.).

Образовательный процесс организуется в соответствии с индивидуальными учебными планами объединения, Группа может сформироваться как разновозрастная, так и одновозрастная в зависимости от смены занятий у обучающегося в школе и пожелания детей. Количество учащихся в группе – до 15 человек.

Содержание программы строится с учётом психофизиологических особенностей детей в возрасте 11–15 лет, которые стремятся экспериментировать, исследовать новое и испытывать границы своих возможностей. Программа поддерживает исследовательский дух, предлагая разнообразные практические задания, соревнования и нестандартные задачи, учитывает повышенную потребность подростков в общении, признании сверстников, стремлении к самостоятельности и защите своей позиции. Одновременно развивает навыки самоуправления, реакцию, координацию и улучшает концентрацию внимания. Помогает правильно воспринимать критику, преодолевать страхи и контролировать эмоции. Формирует здоровый образ жизни, учит балансу учебы и отдыха, подчеркивает важность честной игры и взаимопомощи. Подростки в этом возрасте способны самостоятельно ставить цели, планируют свою деятельность и принимают обоснованные решения, что отлично согласуется с задачами программы, где ученики работают индивидуально и занимаются разработкой собственных проектов.

Уровень программы: базовый.

Срок реализации: программа рассчитана на 1 год обучения: 144 часа,

Форма обучения – очная. Программа предполагает возможность формирования индивидуальных образовательных маршрутов учащихся через разработку индивидуальных учебных планов и индивидуальных учебных программ. Имеется опыт реализации программы с помощью дистанционных технологий, а также с использованием сетевой формы.

Режим занятий: 4 часа в неделю. Каждое занятие состоит из 2-х академических часов с перерывом на перемену 10 минут, длительность академического часа составляет 45 минут.

1.2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Цель: развитие у подростков цифровых, технических и социальных навыков, необходимых для безопасного и осознанного участия в киберспорте, через освоение основ технической подготовки, игровой деятельности и принципов ответственного поведения в цифровом пространстве.

Задачи:

Предметные задачи:

- ознакомить подростков с историей и основными элементами киберспорта;
- развить у подростков технические навыки работы с компьютерным оборудованием и программным обеспечением;
- обучить подростков эффективным приёмам игры в популярных киберспортивных дисциплинах.

Метапредметные задачи:

- развитие навыков командной работы, коммуникации и конструктивного взаимодействия;
- формирование способности объективно оценивать ситуацию и принимать обоснованные решения;

Совершенствование навыков рационального распределения времени и планирования своей деятельности.

Личностные задачи:

- укрепление физического и психологического здоровья подростков;
- привитие навыков безопасного и ответственного поведения в цифровой среде;
- повышение уровня мотивации и формирование устойчивого интереса к собственным достижениям.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Раздел 1. Введение в киберспорт и цифровую культуру	18	12	6	
1.1.	Что такое киберспорт? История, дисциплины, чемпионаты	4	3	1	Опрос
1.2.	Киберспорт как профессия	4	3	1	Презентация профессий
1.3.	Цифровая этика и безопасность	5	4	1	Ролевые игры, разбор кейсов
1.4.	Здоровье киберспортсмена	5	2	3	Практические упражнения
2.	Раздел 2. Техническая подготовка	24	10	14	
2.1.	Устройство ПК	4	3	1	Схемы-описания
2.2.	Настройка периферии	6	2	4	Практическая работа
2.3.	Оптимизация системы	6	3	3	Практическая работа

2.4.	Основы стриминга	8	2	6	Создание и защита мини-стрима
3.	Раздел 3. Игровая подготовка	72	18	54	
3.1.	МОБА-дисциплины (Dota 2)	18	4	14	Командные тренировки, разбор матчей
3.2.	FPS-дисциплины (CS2)	24	6	18	Аim-тренировки, тактические симуляции
3.3.	Battle Royale (Fortnite)	18	4	14	Командные матчи, разбор финальных стадий
3.4.	Разбор матчей (VOD review)	12	4	8	Презентация анализа матча
4.	Раздел 4. Психология и командная работа	18	6	12	
4.1.	Основы психологии киберспорта	6	3	3	Рефлексия
4.2.	Командная работа	6	2	4	Ролевые игры
4.3.	Управление временем	6	1	5	Составление расписания
5.	Раздел 5. Итоговый проект и участие в соревнованиях	12	2	10	
5.1.	Подготовка к турниру	4	1	3	Командные репетиции
5.2.	Проведение и участие в турнире	6	-	6	Турнир + оценка по критериям
5.3.	Итоговый проект	2	1	1	Защита проекта
Итого		144	48	96	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Введение в киберспорт и цифровую культуру

Тема 1.1. Что такое киберспорт? История, дисциплины, чемпионаты.

Теория: (3ч). Понятие киберспорта. История развития. Основные дисциплины (МОБА, FPS, Battle Royale). Крупнейшие турниры и лиги (The International, ESL, BLAST). Роль киберспорта в современной культуре.

Практика: (1ч). Просмотр фрагментов известных матчей. Обсуждение в группе: «Почему киберспорт - это спорт?». Создание инфографики «Мои любимые киберспортивные события».

Тема 1.2. Киберспорт как профессия.

Теория: (3ч). Профессии в киберспорте: игрок, тренер, стример, кастер, аналитик, менеджер, киберпсихолог. Пути развития карьеры. Образование и навыки.

Практика: (1ч). Интерактивная карта профессий. Составление «моей профессиональной карты». Встреча (онлайн/офлайн) с гостем из индустрии.

Тема 1.3. Цифровая этика и безопасность.

Теория: (4ч). Правила fair play. Кибербуллинг, токсичность, читерство последствия и профилактика. Защита аккаунтов, личных данных. Безопасность в Discord, Steam, Twitch.

Практика: (1ч). Разбор реальных ситуаций. Ролевая игра «Суд над читером». Создание «Кодекса чести киберспортсмена».

Тема 1.4. Здоровье киберспортсмена.

Теория: (2ч). Влияние длительного сидения за ПК на организм. Правила цифровой гигиены. Режим дня. Важность физической активности.

Практика: (3ч). Комплексы упражнений для глаз, шеи, кистей, спины. Проведение 5 минутных физкультминуток на каждом занятии. Ведение «Дневника самоконтроля».

Раздел 2. Техническая подготовка

Тема 2.1. Устройство ПК

Теория: (3ч). Основные компоненты ПК: процессор, видеокарта, ОЗУ, SSD/HDD, материнская плата, блок питания. Их роль в играх. Минимальные и рекомендуемые системные требования.

Практика: (1ч). Сборка виртуального ПК на сайте конфигуратора. Тест на знание комплектующих.

Тема 2.2. Настройка периферии

Теория: (2ч). Типы игровых мышей, клавиатур, наушников. DPI, polling rate, debounce time – что это и зачем.

Практика: (4ч). Настройка собственной мыши/клавиатуры под индивидуальные параметры. Тестирование в aim-тренажере.

Тема 2.3. Оптимизация системы

Теория: (3ч). Настройки Windows для игр. Обновление драйверов. Программы для мониторинга (MSI Afterburner, HWiNFO). Управление фоновыми процессами.

Практика: (3ч). Оптимизация ПК под конкретную игру. Сравнение FPS до и после настройки.

Тема 2.4. Основы стриминга

Теория: (2ч). Что такое стрим? Платформы (Twitch, Rutube). ПО: OBS Studio, Discord. Настройка сцены, микрофона, камеры.

Практика: (6ч). Создание своей стрим сцены. Проведение 10 минутного пробного стрима. Получение обратной связи от группы.

Раздел 3. Игровая подготовка

Тема 3.1. МОБА-дисциплины (на примере Dota 2)

Теория: (4ч). Роли (керри, саппорт, мидер). Фазы игры (лейнинг, рошан, пуш. Карта, руны, wards.

Практика: (14ч). Командные тренировки 4х4. Разбор матчей. Игра на разных ролях.

Тема 3.2. FPS-дисциплины (на примере CS2)

Теория: (6ч). Экономика раундов. Позиционирование. Контроль углов. Тактики «Default», «Rush», «Fake».

Практика: (18ч). Aim тренировки в Aim Lab. Отработка тактик на картах de_dust2, de_inferno. Мини-турниры 4х4.

Тема 3.3. Battle Royale (на примере Fortnite)

Теория: (4ч). Зоны, добыча ресурсов, постройка, финальные круги. Тактика перемещения.

Практика: (14ч). Командные матчи. Анализ выживаемости и позиционирования. Разбор финальных стадий.

Тема 3.4. Разбор матчей (VOD review)

Теория: (4ч). Как анализировать матч? На что обращать внимание? Фиксация ошибок и успехов.

Практика: (8ч). Запись собственного матча. Презентация разбора перед группой. Составление чек-листа «10 ошибок, которые я больше не повторяю».

Раздел 4. Психология и командная работа

Тема 4.1. Основы психологии киберспорта

Теория: (3ч). Управление стрессом. Мотивация. Концентрация. Причины tilt'a и как с ним бороться.

Практика: (3ч). Дыхательные техники. Медитации перед матчем. Ведение «дневника эмоций».

Тема 4.2. Командная работа

Теория: (2ч). Коммуникация в игре. Лидерство. Распределение ролей. Разрешение конфликтов.

Практика: (4ч). Деловые игры «Командный кризис». Ролевые симуляции. Обратная связь в команде.

Тема 4.3. Управление временем

Теория: (1ч). Баланс учёба/игры/отдых. Тайм менеджмент. Прокрастинация и как её избежать.

Практика: (5ч). Составление личного расписания на неделю. Защита плана. Рефлексия через 2 недели.

Раздел 5. Итоговый проект и участие в соревнованиях

Тема 5.1. Подготовка к турниру

Теория: (3ч). Форматы турниров. Правила. Регистрация. Командная стратегия.

Практика: (1ч). Командные репетиции. Стратег сессии. Прогон сценариев.

Тема 5.2. Проведение и участие в турнире

Практика: (6ч). Проведение внутри центрального турнира по CS2/Dota 2/Fortnite. Оценка по критериям: командная работа, тактика, дисциплина, fair play.

Тема 5.3. Итоговый проект

Теория: (1ч). Структура проекта: цель, задачи, этапы, результаты, выводы.

Практика: (1ч). Защита индивидуального проекта «Мой путь в киберспорте» - может включать: дневник игрока, видео-разбор матча, скриншоты настроек, отзывы, план развития на будущее.

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

Предметные результаты:

- знают истории возникновения и развития киберспорта, понимания значения термина «киберспорт» и различий между традиционными видами спорта и киберспортом;
- владеют базовыми техническими навыками работы с компьютером и оборудованием, необходимого для комфортной игры;
- демонстрируют понимание основных правил и стратегий популярных киберспортивных дисциплин (например, Dota 2, CS2, Fortnite).
- умеют подбирать оборудование и настраивать его индивидуально под себя.

Метапредметные результаты:

- демонстрируют способность адекватно оценивать ситуацию, выявлять сильные и слабые стороны, принимать взвешенные решения;
- умеют работать в команде, согласованно достигать общих целей, разрешать конфликты конструктивно;
- показывают навыки самостоятельного планирования и управления личным временем, распределение нагрузки и отдыха;
- имеют опыт публичного выступления и защиты собственного проекта.

Личностные результаты:

- демонстрируют принятие принципов честной игры и справедливого отношения к соперникам;
- показывают повышенный уровень ответственности и сознательного отношения к собственному здоровью и режиму дня;
- проявляют инициативу, желание совершенствоваться и стремиться к дальнейшему росту в выбранной сфере;
- положительно воспринимают спорт и игровой процесс как инструмент личностного развития и социальной адаптации.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ, ВКЛЮЧАЯ ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения	1 год обучения
Начало учебного года	1 сентября
Окончание учебных занятий	31 мая
Количество дней \ часов в учебный год	72 дня / 36 недель/144 часа
1 полугодие	32 дня /16 недель/ 64 часа
2 полугодие	40 дней /20 недель/ 80 часов
Режим занятий	2 раза в неделю по 2 часа
Сроки проведения итогового занятия	15-25 мая

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение программы. Для успешной реализации программы «Киберспорт для начинающих» необходимо следующее материально-техническое обеспечение:

Помещение и мебель:

- Учебный кабинет (компьютерный класс) площадью, соответствующей санитарно-гигиеническим нормам для работы с компьютерной техникой.
- Стабильное электропитание с системой защиты от скачков напряжения (сетевые фильтры или источник бесперебойного питания).
- Эргономичная мебель (регулируемые по высоте стулья и столы), обеспечивающая соблюдение правильной посадки обучающихся.
- Система затемнения окон (жалюзи, шторы) для предотвращения бликов на мониторах.

Техническое оснащение (минимальные требования на одну рабочую станцию):

- Игровой персональный компьютер (ПК): современная производительная конфигурация, обеспечивающая стабильную работу выбранных киберспортивных дисциплин на средних и высоких настройках графики.
- Монитор с диагональю не менее 23-24 дюймов, частотой обновления от 144 Гц и временем отклика не более 5 мс.
- Игровая периферия:
 - Игровая механическая или мембранная клавиатура.
 - Игровая компьютерная мышь с точным сенсором и ковриком.
 - Игровые наушники с качественным звуком и микрофоном.
- Стабильное высокоскоростное подключение к сети Интернет: Проводное подключение каждой рабочей станции (предпочтительно), скорость канала не менее 100 Мбит/с, низкий и стабильный пинг (Ping).

Оборудование для педагога:

- Проектор для демонстрации учебных материалов, трансляций и совместного разбора игровых ситуаций.
- Коммутационное оборудование (сетевой коммутатор, маршрутизатор) для организации локальной сети.

Программное обеспечение:

- Лицензионная операционная система (Windows).
- Лицензионные версии выбранных киберспортивных дисциплин (например, Dota 2, CS: GO, Valorant и др.), установленные на всех рабочих станциях.
- Необходимый вспомогательный софт: голосовые коммуникаторы (Discord, TeamSpeak), программы для записи и анализа геймплея (OBS Studio, NVIDIA ShadowPlay), антивирусное ПО.
- Пакет офисных программ для подготовки и демонстрации теоретических материалов.

Информационное обеспечение программы

- цифровые образовательные ресурсы; онлайн-платформы и приложения: образовательные модули платформы «Яндекс. Практикум. Киберспорт» (для детей); интерактивные курсы на Stepik.org (курс «Основы киберспорта для подростков»); приложение «GameSense» (обучающая платформа по управлению эмоциями и тайм-менеджменту в играх); виртуальные тренажёры для развития реакции, координации и тактического мышления (например, Overwatch Training Mode, CS2 Aim Botz — в контролируемой среде).
- видео- и аудиоматериалы; подборка обучающих видео с каналов: GamingWithJae, The Cybersport School, KiberSportKids (субтитры, адаптированные для подростков); документальные фильмы и короткие ролики о развитии киберспорта в России и мире (например, «Киберспорт: новая реальность», «Как становятся профессионалами»).
- программное обеспечение; образовательные программы: специализированный программный комплекс «KiberClass» — внутренняя платформа программы для управления расписанием, отслеживания прогресса, проведения тестов и турниров; программы для анализа игровых статистик: Tracker Network, Overwolf (в ограниченном режиме, с фильтрацией контента); программы для создания видеороликов и монтажа игровых моментов: OBS Studio, CapCut for Education.
- программы для контроля и безопасности; фильтрация интернет-контента через parental control-системы (K9 Web Protection, Qustodio); антивирусное ПО и защита персональных данных (Kaspersky Safe Kids, Windows Defender Family Safety).

Кадровое обеспечение программы

Педагог, реализующий данную программу, имеет профессиональное педагогическое образование, владеет навыками программирования в различных средах. Владеет основными современными образовательными

личностно-ориентированными технологиями, в том числе информационно-коммуникативными технологиями. Педагог обладает коммуникативными компетенциями, профессиональными знаниями, компетенциями в организации и ведении образовательной деятельности творческого объединения технической направленности.

2.3. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Вид контроля	Цель проведения	Время проведения	Форма проведения
входной контроль	определение уровня развития учащихся на начальном этапе реализации образовательной программы	в начале учебного года (сентябрь)	беседа, наблюдение, тестирование
текущий контроль	определение степени усвоения учащимися учебного материала, степень сформированности учебных навыков	в течение учебного года: на каждом занятии, в конце изучения темы	наблюдение; демонстрация навыков; учебные соревнования
промежуточный контроль	определение степени усвоения учащимися учебного материала, определение промежуточных результатов обучения	в конце полугодия (декабрь)	демонстрация навыков (практическое выполнение заданий); участие во внутренних конкурсных мероприятиях; защита мини-проектов
итоговая аттестация	определение результатов обучения по итогам реализации образовательной программы	в конце обучения (май)	защита итогового проекта; демонстрация навыков в условиях учебного турнира

Форма аттестации: формой итоговой аттестации по программе «Киберспорт для начинающих» является комплексное зачетное мероприятие в формате внутреннего турнира с последующим анализом и самоанализом деятельности.

Содержание и критерии оценки: аттестация проводится в два этапа и направлена на всестороннюю оценку приобретенных знаний, умений и навыков.

Практический этап (турнирная часть): внутренний турнир по одной из изученных киберспортивных дисциплин (турнир по режиму 5 на 5).

Аналитический этап (разбор и самоанализ): устное выступление или письменный отчет (презентация) на основе записи игр турнира.

Текущий контроль.

Текущий контроль освоения программы «Киберспорт для начинающих» представляет собой систематическую, непрерывную и дифференцированную деятельность педагогов по сбору, анализу и интерпретации данных о прогрессе обучающихся на каждом этапе обучения.

Текущий контроль осуществляется с учётом возрастных особенностей детей 11–15 лет, направленности программы (техническая), её общеразвивающего характера и принципов здоровьесбережения. Он сочетает традиционные педагогические методы с современными цифровыми инструментами, исключая стрессовые формы оценки.

Принципы текущего контроля непрерывность — контроль проводится на каждом занятии. позитивность — акцент на успехах, прогрессе, усилиях, а не на ошибках. индивидуализация — учет темпа, стиля обучения, интересов и эмоционального состояния каждого участника.

Формы контроля: наблюдение педагога, беседа, самооценка, взаимооценка, игровые задания и тесты, мини-турниры

Критерии оценки:

Высокий уровень: обучающийся демонстрирует стабильное применение сложных тактических схем, высокий уровень личного мастерства, выступает лидером в командном взаимодействии, дает глубокий и развернутый анализ своей игры.

Базовый уровень: обучающийся уверенно применяет основные тактические приемы, обладает достаточным уровнем личного мастерства, эффективно коммуницирует в команде, может проанализировать свою игру и выделить основные ошибки.

Недостаточный уровень: обучающийся слабо применяет изученные приемы, допускает значительные тактические и механические ошибки, испытывает трудности в командном взаимодействии, анализ игры поверхностный или отсутствует.

Мониторинг результатов обучения детей за ____/____ учебный год

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качеств	% / кол- во чел	Методы диагностики
1.Теоретическая подготовка детей: 1.1.Теоретические знания (по основным разделам учебно- тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний программным требованиям	- минимальный уровень (овладели менее чем ½ объема знаний);		Собеседование Тестирование Анкетирование Наблюдение Итоговая работа
		- средний уровень (объем освоенных знаний составляет более		

		$\frac{1}{2}$); - максимальный уровень (дети освоили практически весь объем знаний, предусмотренных программой		
1.2. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования	- минимальный уровень (избегают употреблять специальные термины)		Собеседование Тестирование Опрос Анкетирование Наблюдение
		- средний уровень (сочетают специальную терминологию с 16 бытовой);		
		- максимальный уровень (термины употребляют осознанно и в полном соответствии с их содержанием)		
2. Практическая подготовка детей: 2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	минимальный уровень (овладели менее чем $\frac{1}{2}$ предусмотренных умений и навыков)		Наблюдения Демонстрация творческих проектов Итоговые работы
		средний уровень (объем освоенных умений и навыков составляет более $\frac{1}{2}$);		
		максимальный уровень (дети овладели практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой)		
2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании	минимальный уровень (испытывают серьезные затруднения при работе с оборудованием)		Наблюдение

		средний уровень (работает с помощью педагога		
		максимальный уровень (работают самостоятельно)		
2.3. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	начальный (элементарный, выполняют лишь простейшие практические задания		Наблюдение Итоговые работы
		репродуктивный (выполняют задания на основе образца)		
		творческий (выполняют практические задания с элементами творчества		
3. Обще учебные умения и навыки ребенка: 3.1. Учебно- интеллектуальные умения: 3.1.1. Умение подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельность в подборе и анализе литературы	минимальный (испытывают серьезные затруднения, нуждаются в помощи и контроле педагога		Наблюдение Анкетировании
		средний (работают с литературой с помощью педагога и родителей		
		максимальный (работают самостоятельно)		
3.1.2. Умение пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельность в пользовании	Уровни по анalogии с п. 3.1.1. - минимальный		Наблюдение Опрос
		средний		
		максимальный		
3.1.3. Умение осуществлять учебно- исследовательскую работу (рефераты, самостоятельные учебные	Самостоятельность в учебно- исследовательской работе	Уровни по анalogии с п. 3.1.1. - минимальный		Наблюдение Беседа Инд. работа
		средний		
		-максимальный		

исследования, проекты и т.д.)				
3.2. Учебное - коммуникативные умения: 3.2.1. Умение слушать и слышать педагога	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	Уровни по аналогии с п. 3.1.1. - минимальный		Наблюдения Опрос
		средне		
		максимальный		
3.2.2. Умение выступать перед аудиторией	Свобода владения и подачи подготовленной информации	Уровни по аналогии с п. 3.1.1. - минимальный		Наблюдении
		средний		
		максимальны		
3.3. Учебно-организационные умения и навыки: 3.3.1. Умение организовать свое рабочее (учебное) место	Самостоятельно готовят и убирают рабочее место	Уровни по аналогии с п. 3.1.1. - минимальный		Наблюдение
		средний		
		максимальны		
3.3.2. Навыки соблюдения ТБ в процессе деятельности	Соответствие реальных навыков соблюдения ТБ программным требованиям	минимальный уровень (овладели менее чем $\frac{1}{2}$ объема навыков соблюдения ТБ);		Наблюдении
		средний уровень (объем освоенных навыков составляет 18 более $\frac{1}{2}$)		
		максимальный уровень (освоили практически весь объем навыков)		
3.3.3. Умение аккуратно выполнять работ	Аккуратность и ответственность в работе	удовлетворительно - хорошо -отлично		Наблюдение Итоговые работы

2.4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Особенности организации образовательного процесса. Занятия проводятся очно. На первых занятиях следует продемонстрировать работу

всех инструментов и приспособлений, необходимых для работы в течение года. Детально проработать правила техники безопасности. Ведущим методом является проектирование. Использование этого метода позволяет учащимся создавать оригинальные информационные продукты. Теоретические и практические занятия проводятся с привлечением дидактических материалов. У учащихся воспитываются умения и навыки самостоятельного принятия решений. Изучение данного курса тесно связано с информатикой, физикой, математикой. Особый акцент в программе сделан на использование компьютерных технологий, что является очевидным признаком соответствия современным требованиям к организации учебного процесса.

Формы организации образовательного процесса.

Методика предусматривает проведение занятий в различных формах: групповой, парной и индивидуальной. В течение учебного года основное внимание уделяется групповым и парным занятиям, которые создают комфортную и поддерживающую среду для освоения базовых навыков. Цель этих занятий — помочь ребёнку уверенно чувствовать себя в различных видах деятельности, связанных с алгоритмическим мышлением и цифровым творчеством. Параллельно с групповыми занятиями активно используются парные формы работы, способствующие развитию навыков сотрудничества и обмена опытом между обучающимися. Индивидуальные занятия применяются по мере необходимости для поддержки и развития уникальных способностей и интересов каждого ребёнка, а также для формирования начальных профессиональных предпочтений в области информационных технологий. В учебном плане года выделены специальные часы, предназначенные для подготовки и участия в соревнованиях. Время, отведённое на эти мероприятия, гибко и зависит от графика проведения внешних событий и активности обучающихся.

Формы организации учебного занятия: беседа, выставка, защита проектов, игра, мастер-класс, тестирование, наблюдение, практическое занятие, мероприятия, презентация, техническая мастерская.

Педагогические технологии – технология группового обучения, технология развивающего обучения, технология исследовательской деятельности, коммуникативная технология обучения, технология решения изобретательских задач, проектная и здоровьесберегающая технологии. Основными формами работы в объединении является учебно-практическая деятельность: - 80% практических занятий, - 20% теоретических занятий.

Алгоритм учебного занятия:

– подготовительный этап (приветствие, подготовка учащихся к работе, организация начала занятия, создание психологического настроя, активизация внимания, объявление темы и цели занятия, проверка усвоения знаний предыдущего занятия)

- основной этап (подготовка к новому содержанию, обеспечение мотивации и принятие учащимися цели учебно-познавательной деятельности; усвоение новых знаний и способов действий, обеспечение восприятия

осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения; первичная проверка понимания изученного, установление правильности и осознанности усвоения нового учебного материала, выявление ошибочных или спорных представлений и их коррекция; применение пробных практических заданий; закрепление новых знаний-умений, способов действий и их применения, обобщение и систематизация знаний-умений; выявление качества и уровня овладения знаниями, самоконтроль, само коррекция знаний-умений и способов действий)

- заключительный этап (анализ и оценка успешности достижения цели и задач, определение перспективы последующей работы; совместное подведение итогов занятия; рефлексия - самооценка учащимися своей работоспособности, психологического состояния, причин и способы устранения некачественной работы, результативности работы, содержания и полезности работы).

Дидактические материалы:

1. Информативные ресурсы

Учебные пособия по основам киберспорта и стратегии игры.

Онлайн-курсы и видеоконтент, посвящённые различным аспектам игровых дисциплин (например, Counter Strike Global Offensive, Dota 2, League of Legends и др.).

Справочные материалы по правилам соревнований и рейтинговым турнирам.

2. Игровые тренажёры и симуляторы

Специализированные игровые движки и модули для тренировки базовых навыков игроков (стрельба, передвижение, командная координация).

Платформы для виртуального моделирования матчей и ситуаций.

3. Технические средства

Высокопроизводительные компьютеры и периферийные устройства (мониторы, клавиатуры, мыши, наушники).

Оборудование для трансляции и записи игрового процесса (камеры, микрофоны, осветительное оборудование).

4. Информационно-коммуникационные технологии

Программы для мониторинга производительности оборудования и игровых показателей.

Социальные сети и мессенджеры для взаимодействия внутри команды и с болельщиками.

Сервисы аналитики игровых сессий и статистики (такие как dotabuff.com, op.gg и др.).

5. Спортивно-психологическая подготовка

Материалы по психологии соревновательного спорта и стрессоустойчивости.

Психологические тесты и опросники для выявления сильных сторон и зон роста каждого игрока.

Эти материалы помогают организовать учебный процесс таким образом, чтобы учащиеся могли эффективно осваивать навыки игры,

развивать тактику и стратегию, улучшать физическое состояние и психологическую устойчивость.

2.5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы для педагога

1. Петров А. А. Киберспорт: как начать и не сойти с ума // Практическое руководство по организации киберспортивных занятий, психологии, этике, технике - 2022. – с. 256.
2. Сидорова Е. А. Психология киберспорта: как сохранить мотивацию, избежать выгорания и работать в команде / Питер: - 2023. – с. 192.
3. Попова А. Игра как инструмент развития: геймификация и игровые практики в образовании // Как использовать игровые механики для мотивации, обучения и формирования soft skills. - М.: Просвещение. - 2023. – с. 160.
4. Михайлова Н. Н. Программы технической направленности в дополнительном образовании детей // Методологическая основа для разработки и реализации программ технической направленности. - 2022.
5. Смирнова Е.А., Кузнецова О.В. Киберспорт как инструмент развития социальных компетенций у подростков: теория и практика // Педагогика и психология образования. - 2022. - №4(38). - С. 56–67.
6. Иванова Т.Н. Геймификация в образовании: от игры к обучению. Практическое пособие для педагогов. - М.: «Просвещение». - 2023. – с. 192.
7. Российский центр олимпийской подготовки. Методические основы организации школьных киберспортивных соревнований - М.: РЦОП. - 2022. – с. 64. Рекомендации по проведению турниров, составлению регламента, судейству, обеспечению безопасности участников.
8. Литвинова А.В. Цифровая культура и воспитание подростков: вызовы и возможности — СПб.: Питер. - 2023. – с. 208. Комплексный взгляд на формирование цифровой идентичности, этики поведения и социальных навыков в онлайн-среде.
9. Бодалев А.А. Психология цифрового поколения: особенности восприятия, коммуникации и поведения детей и подростков — М.: ВЛАДОС. 2022. – с. 256. Классическое исследование о влиянии гаджетов и онлайн-игр на развитие внимания, эмоционального интеллекта и саморегуляции.
10. Козлов В.С., Григорьева Е.М. Профилактика интернет-зависимости у детей и подростков: практическое пособие для педагогов и родителей — М.: Издательство «Генезис». - 2023. – с. 144. Алгоритмы выявления признаков зависимости, методы коррекции, профилактические занятия и чек-листы.
11. Дьяченко М.И. Эмоциональный интеллект в киберспорте: как научить подростка управлять стрессом и агрессией // Психологический журнал.

- 2023. - Т. 44, №1. с. 89–97. Научная статья с практическими техниками управления эмоциями в competitive-среде

Список литературы для учащихся и родителей

12. Киберспорт и образование: опыт интеграции в школьную и внешкольную практику/ Сборник материалов Всероссийской конференции. — М.: АНО «Цифровая экономика». - 2023. — с. 120. Кейсы, методики, опыт педагогов из разных регионов России.
13. Маркова Л. В. Профориентация в цифровой среде: как помочь подростку найти себя в IT и киберспорте // М.: Академия. - 2022. — с. 144. Инструменты диагностики, профпробы, знакомство с профессиями индустрии.
14. Козлов С. А., Миронова И. Б. Здоровье киберспортсмена: гигиена, физкультура, психология // СПб.: Лань. - 2023. — с. 112. Комплексы упражнений, рекомендации по режиму, питанию, сну.
15. Соколов Д. Настройка ПК для игр: от новичка до профи // Практическое руководство по сборке, оптимизации, настройке периферии. М.: ДМК Пресс. - 2022. —с. 208.
16. Тюлькина О.В. Fair Play в цифровом мире: этика и правила поведения в онлайн-среде // Работа с кибербуллингом, токсичностью, цифровой репутацией. М.: РАНХиГС. - 2021. —с. 64.

Интернет-источники

17. Официальный сайт Минпросвещения РФ. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://edu.gov.ru> дата обращения – 15.09.2025
18. Портал «Цифровая образовательная среда» Материалы по цифровой грамотности, ИКТ-компетенциям, кибербезопасности. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://цифроваясреда.рф> - дата обращения 15.09.2025
19. Cybersport.ru Новости, аналитика, интервью, обзоры киберспортивных дисциплин — для педагога и обучающихся. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cybersport.ru> - дата обращения 15.09.2025
20. Мировой рейтинг CS2, статистика, тактики, обзоры матчей — для углублённого изучения. HLTV.org [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.hltv.org> - дата обращения 15.09.2025
21. Dota2.ru / Dotabuff.com — <https://dota2.ru> , <https://www.dotabuff.com> Гайды, билды, статистика, новости — по Dota 2.
22. Fortnite.gg — <https://fortnite.gg> Тактики, карты, советы по выживанию и постройке — по Fortnite.
23. YouTube-каналы (для педагога и обучающихся): Coach Bryce — тактики по CS2; Blitz — гайды по Dota 2; Ninja — база по Fortnite; Linus Tech Tips — настройка ПК и периферии.

- 24.OBS Studio (официальный сайт) — <https://obsproject.com> Инструкции, плагины, форум поддержки — для освоения стриминга.
- 25.Aim Lab (официальный сайт) — <https://aimlab.gg> Тренажёр для развития прицеливания и координации — ключевой инструмент программы.
- 26.Федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС) — <https://fgos.ru> Требования к результатам освоения программ дополнительного образования.