



КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СЕСТРОРЕЦКИЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ ИМ.С.И.МОСИНА»

РАССМОТРЕНА

на педагогическом совете СПб ГБПОУ
«СТК им. С.И.Мосина»
протокол № 5 от «28» августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНА

Приказ № 132-уч от 29 августа 2025 г.
Директор СПб ГБПОУ
«СТК им. С.И.Мосина»

Бухаров Д.В.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КИБЕР СПОРТ.
ТРЕХМЕРНЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ БОЙ»**

Срок освоения: 1 год
Возраст обучающихся: 16-22 года

Разработчик:
Иванов А.М., педагог
дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Программа «Киберспорт. Трёхмерный тактический бой» направлена на развитие навыков стратегического мышления, командной работы, улучшение координации и реакции имеет физкультурно-спортивную направленность.

Актуальность реализации

Киберспорт стремительно набирает популярность по всему миру. Миллионы людей следят за турнирами, а также участвуют в играх. Реализация специальности по киберспорту отвечает на растущий интерес молодежи и общества к этому явлению, предоставляя структурированное обучение и развитие навыков.

Современные технологии активно влияют на игровой процесс и его восприятие. Трёхмерные игры становятся все более сложными и реалистичными, что требует от игроков высокого уровня подготовки и стратегического мышления. Специальность позволяет обучить участников использовать новые технологии в игровом процессе.

Киберспорт предоставляет уникальные возможности для развития профессиональных навыков, таких как командная работа, лидерство, критическое мышление и быстрая адаптация к меняющимся условиям. Эти навыки востребованы не только в игровой индустрии, но и в других сферах жизни.

Киберспорт способствует формированию сообщества, где участники могут общаться, обмениваться опытом и поддерживать друг друга. Реализация специальности создает платформу для социализации молодежи, особенно для тех, кто может испытывать трудности в традиционных формах общения.

С увеличением популярности киберспорта растет и количество карьерных возможностей в этой области: от профессиональных игроков до аналитиков, тренеров, комментаторов и организаторов турниров. Специальность помогает подготовить студентов к успешной карьере в этой динамично развивающейся сфере.

Многие программы киберспорта акцентируют внимание на важности физической активности и психического здоровья. Реализация специальности может включать элементы физической подготовки и психологической устойчивости, что способствует формированию сбалансированного подхода к игре.

Актуальность реализации специальности "Киберспорт: трёхмерный тактический бой" обусловлена растущим интересом к киберспорту, технологическими изменениями, социальными аспектами и перспективами карьерного роста. Эта специальность не только отвечает требованиям современного общества, но и способствует развитию ключевых навыков у молодежи, что делает ее важной и востребованной в образовательной системе.

Адресат

Программа «Киберспорт. Трёхмерный тактический бой» рассчитана на юношей и девушек в возрасте от 16 до 22 лет, обучающихся в общеобразовательных и профессиональных образовательных учреждениях

Уровень освоения программы

Программа «Киберспорт. Трёхмерный тактический бой» рассчитана на средний уровень освоения программы

Объём и срок освоения программы

Объем программы «Киберспорт. Трёхмерный тактический бой» составляет 144 часа со сроком освоения в 1 год.

Отличительные особенности ДОП

Дополнительная образовательная программа "Киберспорт: трехмерный тактический бой" отличается комплексным подходом к обучению, преемственностью в развитии навыков и вариативностью форматов и траекторий обучения. Это создает условия для формирования квалифицированных специалистов в области киберспорта, способных успешно адаптироваться к быстро меняющемуся миру игровых технологий.

Принцип комплексности программы выражен в охватывающей не только игровых навыков, но и аспектов психологии, командной работы, аналитики и физической подготовки. Это позволяет развивать у студентов всесторонние компетенции, необходимые для успешной карьеры в киберспорте. Обучение включает теоретические занятия по стратегии и тактике, а также практические тренировки и участие в турнирах, что обеспечивает глубокое понимание материала.

Принцип преемственности прослеживается в структуре построения программы - каждый уровень обучения логически вытекает из предыдущего. Начальный уровень фокусируется на основах, средний — на развитии стратегического мышления и командной работы. Студенты имеют возможность возвращаться к ранее изученным материалам для их углубленного освоения, что способствует закреплению знаний и навыков на каждом этапе обучения

Принцип вариативности даёт возможность выбора специализаций (например, роли в команде, аналитика, тренерство), что позволяет каждому студенту развивать свои сильные стороны и интересы. Студенты могут выбирать между различными форматами занятий (онлайн, офлайн, индивидуальные или групповые тренировки), что учитывает их предпочтения и график. Программа состоит из нескольких разделов:

Раздел 1. Введение в киберспорт.

Раздел 2. Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы

Раздел 3. Теоретические и практические навыки, тактическая подготовка

Цель и задачи программы

Целью программы «Киберспорт. Трёхмерный тактический бой» является формирование у студентов комплексных навыков и знаний, необходимых для успешного участия в киберспортивных соревнованиях, а также для профессиональной деятельности в области киберспорта, включая роли игрока, тренера и аналитика.

Задачами программы являются:

Обучающие:

- ознакомление студентов с механикой игры, правилами и основными элементами трехмерных тактических боев.;
- обучение методам разработки тактических планов для различных игровых ситуаций и командных взаимодействий;
- обучение студентов анализу статистики матчей, что поможет им улучшить свои игровые навыки и понимание игры.;
- освоение навыков работы с игровыми платформами, оборудованием и программным обеспечением, необходимым для киберспорта

Развивающие:

- развитие навыков эффективной коммуникации и сотрудничества в команде через совместные тренировки и участие в турнирах;
- стимулирование аналитического подхода к решению игровых задач и проблем, развитие способности к быстрой оценке ситуации;
- формирование лидерских навыков у студентов через роли капитанов команд и организацию игровых процессов;
- развитие навыков управления эмоциями и стрессом во время игр, что способствует улучшению результатов и общего самочувствия.

Воспитательные:

- воспитание уважения к соперникам, честности и справедливости в игре, а также умения принимать поражения;
- привитие чувства ответственности за результаты команды и своих действий в ходе игры;
- обучение этическим нормам поведения в киберспорте, включая уважение к другим игрокам и соблюдение правил игры;
- воспитание привычек здорового образа жизни, включая физическую активность, правильное питание и режим отдыха для поддержания оптимальной работоспособности.

Планируемые результаты освоения программы**Предметные:**

- студенты смогут объяснить основные механики игры, правила и стратегии трехмерных тактических боев;
- умение анализировать игровые ситуации и разрабатывать тактические планы на основе полученных данных;
- освоение работы с игровыми платформами и оборудованием, включая настройку игровых систем и использование программного обеспечения для анализа;
- умение эффективно взаимодействовать в команде, распределять роли и обязанности, а также применять командные стратегии в матчах.

Метапредметные:

- развитие навыков анализа игровых данных, выявление закономерностей и ошибок, а также формулирование рекомендаций по улучшению игры;
- умение четко и эффективно общаться с командой, передавать информацию и обсуждать стратегии;
- способность планировать тренировки, распределять время между учебой и играми, а также управлять игровыми ресурсами (например, персонажами или предметами).

Личностные:

- развитие навыков управления эмоциями в стрессовых ситуациях, таких как проигрыши или неудачи в игре;
- формирование уважительного отношения к соперникам, честности в игре и понимания важности соблюдения правил;
- привитие чувства ответственности за свои действия в игре и умение контролировать свои эмоции и поведение в команде;
- осознание важности физической активности, правильного питания и режима отдыха для поддержания хорошей работоспособности и здоровья.

Организационно-педагогические условия реализации программы:**Язык реализации**

Образовательная деятельность по программе «Киберспорт. Трёхмерный тактический бой» осуществляется на государственном языке Российской Федерации (русский).

Форма обучения

Обучение по программе «Киберспорт. Трёхмерный тактический бой» осуществляется в очном формате.

Условия набора и формирования групп

На обучение по программе принимаются юноши и девушки в возрасте от 16 до 22 лет, обучающихся в общеобразовательных и профессиональных образовательных учреждениях. Группы разновозрастные.

Количество обучающихся в группе 15 человек.

Формы проведения занятий

Для повышения интереса занимающихся к занятиям по киберспорту и более успешного решения образовательных, воспитательных и оздоровительных задач применяются разнообразные формы проведения занятий:

- теоретическое занятие: изучение теоретического материала, техники выполнения упражнений;
- практическое: упражнения, игра, соревнование, турнир.

Формы организации деятельности учащихся на занятии:

- *фронтальная* – взаимодействие педагога и всех детей объединения осуществляется одновременно, применяется преимущественно при изучении учащимися новых приемов игры, обсуждении игры.

- *групповая - дифференцированно* – групповая форма включает работу в малых группах, где учащиеся могут обмениваться идеями и опытом. Дифференцированный подход позволяет учитывать уровень подготовки и интересы учащихся.

- *индивидуальная* – предполагает выполнение заданий каждым учащимся самостоятельно. Это позволяет сосредоточиться на личных интересах и уровне подготовки.

Материально-техническое оснащение

- Рабочая станция в комплектации, 25 шт.;
- Комплект периферийных устройств, 25 шт.;
- МФУ, 1 шт.;
- Ноутбук, 16 шт.;
- Проектор;
- Телевизор.

Кадровое обеспечение:

Программу реализует педагог дополнительного образования, соответствующий необходимым квалификационным характеристикам по должности «педагог дополнительного образования».

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПО ПРОГРАММЕ «ПОДГОТОВКА К ГТО СРЕДСТВАМИ СПОРТИВНЫХ И ПОДВИЖНЫХ ИГР»

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		Всего	Теория	Практика	
Раздел № 1 – Введение в киберспорт		26	10	16	
1.	Тема 1. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете	8	2	6	Опрос

2.	Тема 2. Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре	4	2	2	Опрос
3.	Тема 3. Выбор и настройка игровых аксессуаров	8	2	6	Опрос
4.	Тема 4. Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин	6	4	2	Опрос
Раздел № 2 – Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы		12	4	8	
5.	Тема 5. Киберспортивные дисциплины направления стратегии.	6	2	4	Опрос Педагогическое наблюдение
6.	Тема 6. Киберспортивные дисциплины направления МОБА.	6	2	4	Опрос
Раздел № 3 – Теоретические и практические навыки, тактическая подготовка		106	8	98	
7.	Тема 7. Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине	12	4	8	Педагогическое наблюдение
8.	Тема 8. Практика игры в команде. Распределение ролей.	26	0	26	Педагогическое наблюдение
9.	Тема 9. Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.	10	2	8	Педагогическое наблюдение
10.	Тема 10. Отработка командных стратегий и тактических приёмов	20	0	20	Педагогическое наблюдение
11.	Тема 11. Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату.	20	2	18	Педагогическое наблюдение
12.	Тема 12. Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине.	6	0	6	Педагогическое наблюдение
13.	Тема 13. Подготовка к городскому чемпионату	10	0	10	Педагогическое наблюдение
14.	Тема 14. Контрольные нормативы	2	0	2	Опрос Контрольные испытания
Итого		144	22	122	

УТВЕРЖДЕН

Приказ № 132-уч от 29 августа 2025 г.

Директор СПб ГБПОУ
«СТК им. С.И.Мосина»

Бухаров Д.В

«___» августа 2025 г.



КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Кибер спорт. Трехмерный тактический бой»
на 2025/2026 уч. год

Год обучения, группа	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год, группа №1	08.09	31.05	36	72	144	2 раза по 2 часа



КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СЕСТРОРЕЦКИЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ ИМ.С.И.МОСИНА»

РАССМОТРЕНА

на педагогическом совете СПб ГБПОУ
«СТК им. С.И.Мосина»
протокол № 5 от «28» августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНА

Приказ № 132-уч от 29 августа 2025 г.
Директор СПб ГБПОУ
«СТК им. С.И.Мосина»

Бухаров Д.В.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ
«КИБЕР СПОРТ.
ТРЕХМЕРНЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ БОЙ»**

Срок освоения: 1 год
Возраст обучающихся: 16-22 года

Разработчик:
Бусоргина М.Н., педагог
дополнительного образования

Рабочая программа

Задачами программы являются:

Обучающие:

- ознакомление студентов с механикой игры, правилами и основными элементами трехмерных тактических боев.;
- обучение методам разработки тактических планов для различных игровых ситуаций и командных взаимодействий;
- обучение студентов анализу статистики матчей, что поможет им улучшить свои игровые навыки и понимание игры.;
- освоение навыков работы с игровыми платформами, оборудованием и программным обеспечением, необходимым для киберспорта

Развивающие:

- развитие навыков эффективной коммуникации и сотрудничества в команде через совместные тренировки и участие в турнирах;
- стимулирование аналитического подхода к решению игровых задач и проблем, развитие способности к быстрой оценке ситуации;
- формирование лидерских навыков у студентов через роли капитанов команд и организацию игровых процессов;
- развитие навыков управления эмоциями и стрессом во время игр, что способствует улучшению результатов и общего самочувствия.

Воспитательные:

- воспитание уважения к соперникам, честности и справедливости в игре, а также умения принимать поражения;
- привитие чувства ответственности за результаты команды и своих действий в ходе игры;
- обучение этическим нормам поведения в киберспорте, включая уважение к другим игрокам и соблюдение правил игры;
- воспитание привычек здорового образа жизни, включая физическую активность, правильное питание и режим отдыха для поддержания оптимальной работоспособности.

Планируемые результаты освоения программы

Предметные:

Знания и навыки в области киберспорта:

- студенты смогут объяснить основные механики игры, правила и стратегии трехмерных тактических боев;
- умение анализировать игровые ситуации и разрабатывать тактические планы на основе полученных данных;
- освоение работы с игровыми платформами и оборудованием, включая настройку игровых систем и использование программного обеспечения для анализа;
- умение эффективно взаимодействовать в команде, распределять роли и обязанности, а также применять командные стратегии в матчах.

Метапредметные:

- развитие навыков анализа игровых данных, выявление закономерностей и ошибок, а также формулирование рекомендаций по улучшению игры;
- умение четко и эффективно общаться с командой, передавать информацию и обсуждать стратегии;
- способность планировать тренировки, распределять время между учебной и игровой, а также управлять игровыми ресурсами (например, персонажами или предметами).

Личностные:

- развитие навыков управления эмоциями в стрессовых ситуациях, таких как проигрыши или неудачи в игре;
- формирование уважительного отношения к соперникам, честности в игре и понимания важности соблюдения правил;
- привитие чувства ответственности за свои действия в игре и умение контролировать свои эмоции и поведение в команде;
- осознание важности физической активности, правильного питания и режима отдыха для поддержания хорошей работоспособности и здоровья.

Содержание программы

Раздел 1 – Введение в киберспорт

Тема 1. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете.

Теория: Основы кибербезопасности, важность защиты личной информации, основные угрозы в интернете (вирусы, фишинг).

Практика: Установка антивирусного ПО, создание надежных паролей, использование безопасных интернет-практик.

Форма контроля: опрос

Тема 2. Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.

Теория: Классификация компьютерных игр (экшен, стратегии, RPG и др.), требования к системным характеристикам для разных жанров.

Практика: Анализ аппаратных требований популярных игр, подбор оптимальной конфигурации ПК.

Форма контроля: опрос

Тема 3. Выбор и настройка игровых аксессуаров.

- *Теория:* Важность игровых аксессуаров (мышь, клавиатуры, наушников) для киберспорта.

- *Практика:* Тестирование различных моделей аксессуаров, настройка под индивидуальные предпочтения.

Форма контроля: опрос

Тема 4. Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.

Теория: Обзор популярных киберспортивных дисциплин (FPS, MOBA, RTS и др.), их особенности и механики.

Практика: Изучение правил и механик нескольких дисциплин через практические занятия.

Форма контроля: опрос

Раздел № 2 – Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы

Тема 5. Киберспортивные дисциплины направления стратегии.

Теория: Основные элементы стратегий в киберспорте, виды стратегических игр.

Практика: Игра в стратегические игры, анализ игровых механик.

Форма контроля: опрос, педагогическое наблюдение

Тема 6. Киберспортивные дисциплины направления MOBA.

Теория: Принципы работы MOBA-дисциплин, ключевые элементы геймплея.

Практика: Участие в матчах MOBA, освоение героев и командных взаимодействий.

Форма контроля: педагогическое наблюдение

Раздел № 3 – Теоретические и практические навыки, тактическая подготовка

Тема 7. Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.

Теория: Изучение официальных правил выбранной дисциплины, форматы турниров.

Практика: Анализ прошедших турниров, обсуждение ключевых моментов.

Форма контроля: педагогическое наблюдение

Тема 8. Практика игры в команде. Распределение ролей.

Теория: Значение командной работы, распределение ролей в команде.

Практика: Проведение тренировок с акцентом на командное взаимодействие.

Форма контроля: педагогическое наблюдение

Тема 9. Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.

Теория: Анализ профессиональных стратегий и тактик.

Практика: Просмотр матчей с последующим обсуждением действий команд.

Форма контроля: педагогическое наблюдение

Тема 10. Отработка командных стратегий и тактических приёмов.

Теория: Основные стратегии и тактики в киберспорте.

Практика: Проведение тренировок по отработке стратегий.

Форма контроля: педагогическое наблюдение

Тема 11. Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату.

Теория: Подготовительные мероприятия перед соревнованиями.

Практика: Тренировки с акцентом на улучшение индивидуальных и командных навыков.

Форма контроля: педагогическое наблюдение

Тема 12. Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине.

Теория: Организация и проведение турниров.

Практика: Участие в чемпионате, применение изученных навыков.

Форма контроля: педагогическое наблюдение

Тема 13. Подготовка к городскому чемпионату.

Теория: Стратегии подготовки к крупным турнирам.

Практика: Проведение финальных тренировок перед чемпионатом.

Форма контроля: педагогическое наблюдение

Тема 14. Контрольные нормативы.

Теория: Оценка результатов и достижений игроков.

Практика: Проведение тестирования навыков и знаний по пройденным темам.

Форма контроля: контрольные испытания

Календарно-тематический план

№ п/п	Раздел, тема занятия	Количество аудиторных часов		Планируемая дата проведения	Фактическая дата проведения
		теоретические занятия	практические занятия		
Раздел № 1 – Введение в киберспорт					
Тема 1. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете.		2	6		
1.	Безопасность в интернете. Вводный инструктаж.	1	1		
2.	Создание и управление надежными паролями. Первичный инструктаж.	1	1		
3.	Безопасная работа с Wi-Fi сетями. Обнаружение фишинг-атак	-	2		
4.	Обновление программного обеспечения и операционной системы	-	2		
Тема 2. Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре		2	2		
5.	История компьютерных игр: от простых аркад до современных многопользовательских онлайн-игр.	1	1		
6.	Требования к аппаратному обеспечению. Анализ требований к играм и тестирование оборудования	1	1		
Тема 3. Выбор и настройка игровых аксессуаров		2	6		
7.	Введение в игровые аксессуары. Типы игровых аксессуаров	1	1		
8.	Выбор игрового аксессуара. Настройка клавиатуры и мыши	1	1		
9.	Тестирование геймпадов. Сравнение звука наушников и микрофонов	-	2		
10.	Игра с использованием различных аксессуаров	-	2		
Тема 4. Основные направления современных командных соревновательных		4	2		
11.	Введение в командные соревновательные игры	2	-		

12.	Основные жанры командных игр: шутеры от первого лица (FPS), Многопользовательские онлайн-игры (МОБА), Королевская битва (Battle Royale), Спортивные симуляторы	1	1		
13.	Стратегии и тактики в командных играх. Разработка стратегии для команды	1	1		
Раздел № 2 – Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы					
Тема 5. Киберспортивные дисциплины направления стратегии.		2	4		
14.	Введение в стратегические киберспортивные дисциплины. История и эволюция стратегических игр. Основные жанры	1	1		
15.	Анализ игровых механик и баланса. Разработка и тестирование игровых тактик	1	1		
16.	Командные упражнения на взаимодействие	-	2		
Тема 6. Киберспортивные дисциплины направления МОБА.		2	4		
17.	Основные механики МОБА. Роли и классы персонажей. Стратегии и тактики	1	1		
18.	Психология игрока в МОБА. Упражнения по управлению эмоциями и концентрацией во время игры	1	1		
19.	Симуляция турнира по МОБА	-	2		
Раздел № 3 – Теоретические и практические навыки, тактическая подготовка					
Тема 7. Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине		4	8		
20.	Подробный разбор игровых механик, специфичных для дисциплины	1	1		
21.	Правила, касающиеся персонажей, карт и игровых режимов	1	1		
22.	Дисциплинарные меры и санкции. Роль судей и арбитров	1	1		
23.	Различные форматы турниров (одиночные, командные, лиги). Как формат влияет на правила и организацию игр.	1	1		

24.	Разбор конкретных игровых ситуаций и применение правил на практике	-	2		
25.	Ролевая игра: Судья vs Игроки. Практика создания расписания тренировок с учетом правил турнира	-	2		
Тема 8. Практика игры в команде. Распределение ролей.		0	26		
26.	Практика игры в команде	-	2		
27.	Практика игры в команде	-	2		
28.	Практика игры в команде	-	2		
29.	Практика игры в команде	-	2		
30.	Практика игры в команде	-	2		
31.	Практика игры в команде	-	2		
32.	Практика игры в команде	-	2		
33.	Практика игры в команде	-	2		
34.	Практика игры в команде	-	2		
35.	Практика игры в команде	-	2		
36.	Практика игры в команде	-	2		
37.	Практика игры в команде	-	2		
38.	Практика игры в команде	-	2		
Тема 9. Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.		2	8		
39.	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	0,5	1,5		
40.	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	0,5	1,5		
41.	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	0,5	1,5		
42.	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей	0,5	1,5		
43.	Дискуссия на тему этических вопросов в киберспорте	-	2		
Тема 10. Отработка командных стратегий и тактических приёмов		0	20		
44.	Групповая работа по созданию стратегии для конкретной игры или турнира	-	2		

45.	Симуляция матчей с различными стратегиями	-	2		
46.	Отработка тактических приёмов	-	2		
47.	Ролевые тренировки	-	2		
48.	Анализ игровых записей	-	2		
49.	Контрмеры против стратегий соперника	-	2		
50.	Командные тренировки с акцентом на коммуникацию	-	2		
51.	Командные тренировки с акцентом на коммуникацию	-	2		
52.	Командные тренировки с акцентом на коммуникацию	-	2		
53.	Проведение анализа после матчей для выявления успешных моментов и ошибок	-	2		
Тема 11. Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату.		2	18		
54.	Обсуждение и выбор стратегии	2	-		
55.	Практика игры	-	2		
56.	Практика игры	-	2		
57.	Практика игры	-	2		
58.	Практика игры	-	2		
59.	Практика игры	-	2		
60.	Практика игры	-	2		
61.	Практика игры	-	2		
62.	Практика игры	-	2		
63.	Практика игры	-	2		
Тема 12. Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине.		0	6		
64.	Проведение чемпионата	-	2		
65.	Проведение чемпионата	-	2		
66.	Проведение чемпионата	-	2		
Тема 13. Подготовка к городскому чемпионату		0	10		
67.	Тренировка	-	2		

68.	Тренировка	-	2		
69.	Тренировка	-	2		
70.	Тренировка	-	2		
71.	Тренировка	-	2		
Тема 14. Контрольные нормативы		0	2		
72.	Групповая работа по разработке правил для нового формата турнира. Презентация разработанных правил другим участникам	0	2		

МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Методические материалы

В процессе реализации программы применяются как общепедагогические методы, так и специфические, основанные на активной двигательной деятельности:

- лекционно-семинарский метод;
- метод проектов;
- игровой метод;
- метод проблемного обучения;
- метод обратной связи;
- кросс-дисциплинарный подход;
- анализ игровых записей;
- тренировочные сессии с акцентом на тактику;
- командные стратегии и взаимодействие;
- моделирование игровых ситуаций;

Лекционно-семинарский метод

- Проведение лекций по основам киберспорта, стратегиям и тактикам.
- Семинары для обсуждения актуальных тем и анализа успешных практик.

Метод проектов

- Участники разрабатывают собственные проекты по созданию стратегий для конкретных игр.
- Презентация проектов и их обсуждение в группе.

Игровой метод

- Использование игровых симуляций для отработки тактических приёмов.
- Проведение ролевых игр, где участники берут на себя разные роли в команде.

Метод проблемного обучения

- Постановка проблемных ситуаций, требующих поиска решений в условиях ограниченного времени.
- Обсуждение различных подходов к решению поставленных задач

Метод обратной связи

- Регулярное предоставление участникам обратной связи по их действиям в игре.
- Организация обсуждений после матчей для анализа ошибок и достижения.

Кросс-дисциплинарный подход

- Интеграция знаний из других областей (психология, социология, физика) для более глубокого понимания игровых процессов.

Практические методы обучения:

Анализ игровых записей

- Изучение записей матчей для выявления сильных и слабых сторон команд.
- Использование аналитических инструментов для оценки эффективности стратегий.

Тренировочные сессии с акцентом на тактику

- Проведение специализированных тренировок, направленных на отработку конкретных тактических приёмов.
- Использование сценариев, основанных на реальных игровых ситуациях.

Командные стратегии и взаимодействие

- Разработка и тестирование различных командных стратегий в условиях реальной игры.
- Упражнения на улучшение взаимодействия между игроками (коммуникация, распределение ролей).

Моделирование игровых ситуаций

- Создание сценариев, которые требуют быстрой реакции и принятия решений.
- Использование симуляторов для отработки действий в условиях стресса.

Кооперативные тренировки

- Упражнения, направленные на развитие командной работы и доверия между игроками.
- Игры, требующие совместного выполнения задач для достижения общей цели.

Информационные источники

Список литературы для использования педагогом:

1. Широков, И. *Киберспорт: от хобби до бизнеса*. Москва: Эксмо, 2021.
2. Кузнецов, А. *Психология киберспорта: как играть и выигрывать*. Санкт-Петербург: Питер, 2020.

Список литературы для обучающихся и родителей:

1. Горбунов, А. "Киберспорт как новая форма спортивной деятельности". *Спорт в России*, 2022.
2. Смирнов, Д. "Влияние киберспорта на молодежную культуру". *Научный вестник Московского государственного университета*, 2021.
3. Тихомиров, И. "Развитие киберспорта в России: проблемы и перспективы". *Журнал современных технологий*, 2023.
4. Мир Киберспорта — платформа для обсуждений и новостей о киберспорте (основана в 2019 году).
5. Аналитический отчет "Киберспорт в России" от компании Newzoo, 2022.
6. Отчет о состоянии киберспорта в России от Российской киберспортивной федерации, 2023.

Интернет – ресурсы:

1. Киберспорт.ru — новостной портал о киберспорте с актуальными новостями и аналитикой (активен с 2018 года)

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе «Киберспорт» проводятся:

- текущий контроль;
- итоговый контроль.

Текущий контроль осуществляется по мере прохождения теории и практики и предполагает оценивание уровня освоения программы обучающимися через теоретические опросы, наблюдением за техникой и правильностью выполнения испытаний

Формы контроля: Опрос, педагогическое наблюдение

Итоговый контроль проводится в конце учебного года и предназначен для определения уровня подготовленности посредством выполнения контрольных испытаний. Данный контроль проводится с целью оценки степени освоения обучающимися программы

Формы контроля: презентация