



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

РАССМОТРЕНА И ОДОБРЕНА
на педагогическом совете
СПб ГБПОУ «СТК им. С.И.Мосина»
протокол № 2 от «31» марта 2026 г.

УТВЕРЖДЕНА
Приказ № 139-уч от 01 сентября 2026 г.
Директор СПб ГБПОУ
«СТК им. С.И.Мосина»

Бухаров Д.В.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «КИБЕРСПОРТ»

Срок освоения: 1 год
Возраст обучающихся: 15-25 лет

Разработчик:
Иванов Алексей Михайлович,
педагог дополнительного образования



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат:
00664DC879C533775480DBF7FBC06F9A1A
Владелец: Бухаров Денис Валерьевич
Действителен: с 04.06.2026 до 28.08.2027

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Киберспорт» (далее – программа «Киберспорт») имеет физкультурно-спортивную направленность: она направлена на освоение основ вида спорта «компьютерный спорт» в дисциплине «тактический трёхмерный бой», развитие быстроты реакции, координации, внимания, тактического мышления и навыков командного взаимодействия, формирование культуры здорового образа жизни и безопасной работы за компьютером.

Актуальность реализации

Компьютерный спорт - официальный вид спорта в Российской Федерации, по нему проводятся соревнования разного уровня, присваиваются спортивные разряды. Он популярен среди молодёжи и при правильной организации занятий развивает реакцию, внимание, стратегическое и тактическое мышление, умение работать в команде и принимать решения в условиях ограниченного времени.

Важно, чтобы увлечение компьютерными играми превратилось в организованные занятия под руководством педагога: с соблюдением режима и гигиены работы за компьютером, физической разминкой, правилами честной игры и культуры общения. Программа даёт молодым людям такую возможность, знакомит с профессиями киберспортивной индустрии и готовит команду колледжа к участию в соревнованиях.

Программа соответствует государственной политике в области образования и спорта: Указу Президента Российской Федерации от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года» (цели «Реализация потенциала каждого человека, развитие его талантов, воспитание патриотичной и социально ответственной личности», «Цифровая трансформация государственного и муниципального управления, экономики и социальной сферы»), Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р), Правилам вида спорта «компьютерный спорт» (утв. приказом Минспорта России от 22.01.2020 № 22). Организация занятий учитывает санитарные правила СП 2.4.3648-20 и гигиенические нормативы СанПиН 1.2.3685-21 по работе с электронными средствами обучения.

Адресат

Программа «Киберспорт» рассчитана на юношей и девушек в возрасте от 15 до 25 лет - студентов колледжа и молодёжь, интересующихся компьютерным спортом и не имеющих медицинских противопоказаний к работе за компьютером. Группа разновозрастная.

Уровень освоения программы

Уровень освоения программы - общекультурный. Объём программы (144 часа в год) соответствует параметрам общекультурного уровня (до 144 часов в год, приложение № 2 к распоряжению Комитета по образованию от 25.08.2022 № 1676-р). Программа ориентирована на знакомство с компьютерным спортом, освоение основ игры в дисциплине «тактический трёхмерный бой», командного взаимодействия и организацию содержательного досуга.

Объём и срок освоения программы

Объём программы «Киберспорт» составляет 144 часов со сроком освоения 1 год.

Отличительные особенности ДОП

Программа построена вокруг официальной дисциплины компьютерного спорта «тактический трёхмерный бой» с обзором других дисциплин. Её отличительные особенности: сочетание игровой подготовки с обязательными элементами здоровьесбережения (разминка, гимнастика для глаз, перерывы в работе за компьютером на каждом занятии), психологической подготовкой (концентрация, управление стрессом) и анализом игры (разбор записей матчей и статистики).

Содержание выстроено от индивидуальной техники (механика, прицеливание, перемещение) к знанию карт и экономики раунда, затем к командной тактике и соревновательной практике (внутригрупповой чемпионат, подготовка к городским соревнованиям). Обучающиеся знакомятся с профессиями индустрии: игрок, тренер, аналитик, судья, комментатор.

Программа состоит из следующих разделов:

Раздел 1. Введение в компьютерный спорт.

Раздел 2. Дисциплина «тактический трёхмерный бой»: основы.

Раздел 3. Командная игра и тактика.

Раздел 4. Соревновательная практика.

Раздел 5. Итоговая аттестация.

Цель и задачи программы

Целью программы «Киберспорт» является формирование у обучающихся основ игровой и командной подготовки в дисциплине компьютерного спорта «тактический трёхмерный бой» при соблюдении правил здоровьесбережения и честной игры.

Задачами программы являются:

Обучающие:

- познакомить с историей, правилами вида спорта «компьютерный спорт», его дисциплинами и форматами соревнований;
- научить безопасной работе за компьютером, настройке игрового оборудования и программного обеспечения;
- обучить индивидуальной технике игры: перемещению, прицеливанию, использованию снаряжения;
- обучить командной тактике атаки и защиты, распределению ролей и командной коммуникации;
- научить анализировать записи матчей и игровую статистику.

Развивающие:

- развивать быстроту реакции, координацию «глаз - рука», внимание и концентрацию;
- развивать тактическое и аналитическое мышление, умение быстро принимать решения;
- развивать навыки самоконтроля эмоций и управления стрессом.

Воспитательные:

- воспитывать уважение к соперникам, честность и соблюдение правил (принципы честной игры);
- воспитывать ответственность перед командой, навыки сотрудничества и лидерства;
- формировать культуру здорового образа жизни, правильного режима работы за компьютером и отдыха.

Планируемые результаты освоения программы

Предметные:

- знают историю, правила вида спорта «компьютерный спорт», его дисциплины и форматы соревнований;
- соблюдают правила безопасной работы за компьютером, настраивают игровое оборудование и программное обеспечение;
- владеют индивидуальной техникой игры в дисциплине «тактический трёхмерный бой»;
- применяют командную тактику атаки и защиты, выполняют игровую роль, владеют командной коммуникацией;
- анализируют записи матчей и игровую статистику.

Метапредметные:

- повышены быстрота реакции, координация, внимание и концентрация;
- умеют быстро оценивать ситуацию и принимать тактические решения;
- владеют приёмами самоконтроля эмоций и управления стрессом.

Личностные:

- проявляют уважение к соперникам, честность и соблюдают правила;
- проявляют ответственность перед командой, умеют сотрудничать;
- соблюдают режим работы за компьютером и отдыха, ведут здоровый образ жизни.

Организационно-педагогические условия реализации программы:

Язык реализации

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

Форма обучения

Обучение по программе «Киберспорт» осуществляется в очной форме.

Особенности реализации

Программа реализуется в очной форме, без применения сетевой формы и дистанционных образовательных технологий, в компьютерных классах колледжа. В I полугодии изучаются основы компьютерного спорта, безопасность и гигиена, оборудование, индивидуальная техника, карты и экономика раунда; во II полугодии - командная игра и тактика, анализ матчей, психологическая и физическая подготовка, соревновательная практика и итоговая аттестация. Занятия проводятся 2 раза в неделю (понедельник, пятница) по 2 ак. ч.; на каждом занятии предусмотрены перерыв, гимнастика для глаз и физкультминутка.

Особенности организации образовательного процесса

В рамках программы проводятся массовые мероприятия: внутригрупповой чемпионат, турниры для студентов колледжа к памятным датам, участие в районных и городских соревнованиях по компьютерному спорту, встречи с представителями киберспортивной индустрии. Предусмотрена совместная деятельность обучающихся и родителей (законных представителей): открытое занятие и родительская встреча о безопасном и здоровом режиме игр, информирование о результатах.

Возможность обучения детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов

Обучение детей с ОВЗ и детей-инвалидов возможно при отсутствии медицинских противопоказаний к работе за компьютером. В соответствии с заключением психолого-медико-педагогической комиссии и (или) индивидуальной программой реабилитации (абилитации) создаются специальные условия (пп. 24-30 Порядка, утверждённого приказом Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629): индивидуальная настройка

рабочего места и периферии, дозирование времени за экраном, дополнительные перерывы, посильные игровые роли. Численный состав группы при включении в неё обучающихся с ОВЗ может быть уменьшен.

Условия набора и формирования групп

На обучение по программе принимаются все желающие в возрасте от 15 до 25 лет, не имеющие медицинских противопоказаний к работе за компьютером, по заявлению (запись через портал «Навигатор дополнительного образования»). Отбор не проводится; входной контроль (Приложение № 1) проводится для определения исходного уровня. Группа разновозрастная.

Количество обучающихся в группе 15 человек.

Формы проведения занятий

Для решения образовательных, развивающих и воспитательных задач применяются разнообразные формы проведения занятий:

- комбинированное занятие (объяснение и тренировка);
- тренировка индивидуальной техники и командных взаимодействий;
- разбор записей матчей (видеоанализ);
- учебная игра с заданиями, контрольный матч;
- турнир, чемпионат, товарищеская встреча;
- беседа, встреча с представителями индустрии.

Формы организации деятельности обучающихся на занятии:

фронтальная - объяснение нового материала, разбор матчей на проекторе, разминка и гимнастика для глаз;

групповая - работа в командах при отработке тактики и в учебных играх;

индивидуальная - тренировка техники, настройка оборудования, индивидуальные задания.

Материально-техническое оснащение

Компьютерные классы № 217 и № 415.

Оборудование:

- рабочие станции с игровым программным обеспечением - 25 штук;
- комплекты периферийных устройств (мышь, клавиатура, гарнитура) - 25 штук;
- ноутбуки - 16 штук;
- проектор, телевизор для разбора матчей;
- МФУ - 1 штука;
- стабильное подключение к сети Интернет, лицензионное игровое программное обеспечение.

Кадровое обеспечение:

Программу реализует педагог дополнительного образования, соответствующий требованиям профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (приказ Минтруда России от 22.09.2021 № 652н).

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПО ПРОГРАММЕ «КИБЕРСПОРТ»

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		Всего	Теория	Практика	
Раздел № 1 – Введение в компьютерный спорт		28	9	19	
1.	Тема 1. Вводное занятие. Входной контроль	4	1	3	Входной контроль (тест, практическое задание)
2.	Тема 2. Безопасность и здоровье киберспортсмена	8	3	5	Опрос
3.	Тема 3. Компьютерный спорт: история, правила, дисциплины	8	4	4	Опрос
4.	Тема 4. Оборудование и настройка рабочего места	8	1	7	Практическая работа
Раздел № 2 – Дисциплина «тактический трёхмерный бой»: основы		36	7	29	
5.	Тема 5. Механика игры и индивидуальная техника	16	3	13	Педагогическое наблюдение
6.	Тема 6. Карты, позиции и экономика раунда	10	2	8	Педагогическое наблюдение
7.	Тема 7. Обзор дисциплин компьютерного спорта	10	2	8	Опрос, промежуточная аттестация (тест, нормативы)
Раздел № 3 – Командная игра и тактика		46	8	38	
8.	Тема 8. Роли в команде и коммуникация	12	2	10	Педагогическое наблюдение
9.	Тема 9. Тактика атаки и защиты	16	2	14	Педагогическое наблюдение
10.	Тема 10. Анализ матчей и статистика	10	2	8	Практическая работа
11.	Тема 11. Психологическая и физическая подготовка киберспортсмена	8	2	6	Опрос, практическая работа
Раздел № 4 – Соревновательная практика		26	-	26	
12.	Тема 12. Внутригрупповой чемпионат	12	-	12	Соревнование
13.	Тема 13. Подготовка к городским соревнованиям	14	-	14	Соревнование, педагогическое наблюдение
Раздел № 5 – Итоговая аттестация		8	-	8	

14.	Тема 14. Итоговые занятия	8	-	8	Итоговая аттестация (нормативы, тест, командный матч)
	Итого	144	24	120	

УТВЕРЖДЕН

Приказ № 139-уч от 01 сентября 2026 г.

Директор СПб ГБПОУ

«СТК им. С.И.Мосина»

Бухаров Д.В

« 1 » сентября 2026 г.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Киберспорт»
на 2026/2027 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	07.09.2026	28.05.2027	36	72	144	2 раза в неделю: понедельник, пятница по 2 ак. ч. (1 ак. ч. = 45 мин)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Задачами программы являются:

Обучающие:

- познакомить с историей, правилами вида спорта «компьютерный спорт», его дисциплинами и форматами соревнований;
- научить безопасной работе за компьютером, настройке игрового оборудования и программного обеспечения;
- обучить индивидуальной технике игры: перемещению, прицеливанию, использованию снаряжения;
- обучить командной тактике атаки и защиты, распределению ролей и командной коммуникации;
- научить анализировать записи матчей и игровую статистику.

Развивающие:

- развивать быстроту реакции, координацию «глаз - рука», внимание и концентрацию;
- развивать тактическое и аналитическое мышление, умение быстро принимать решения;
- развивать навыки самоконтроля эмоций и управления стрессом.

Воспитательные:

- воспитывать уважение к соперникам, честность и соблюдение правил (принципы честной игры);
- воспитывать ответственность перед командой, навыки сотрудничества и лидерства;
- формировать культуру здорового образа жизни, правильного режима работы за компьютером и отдыха.

Планируемые результаты освоения программы

Предметные:

- знают историю, правила вида спорта «компьютерный спорт», его дисциплины и форматы соревнований;
- соблюдают правила безопасной работы за компьютером, настраивают игровое оборудование и программное обеспечение;
- владеют индивидуальной техникой игры в дисциплине «тактический трёхмерный бой»;
- применяют командную тактику атаки и защиты, выполняют игровую роль, владеют командной коммуникацией;
- анализируют записи матчей и игровую статистику.

Метапредметные:

- повышены быстрота реакции, координация, внимание и концентрация;
- умеют быстро оценивать ситуацию и принимать тактические решения;
- владеют приёмами самоконтроля эмоций и управления стрессом.

Личностные:

- проявляют уважение к соперникам, честность и соблюдают правила;
- проявляют ответственность перед командой, умеют сотрудничать;
- соблюдают режим работы за компьютером и отдыха, ведут здоровый образ жизни.

Содержание программы

Раздел 1 – Введение в компьютерный спорт

Тема 1. Вводное занятие. Входной контроль

Теория:

Цели и задачи программы. Инструктаж по охране труда в компьютерном классе.

Практика:

Входной контроль: тест и практическое задание (Приложение № 1).

Форма контроля: входной контроль.

Тема 2. Безопасность и здоровье киберспортсмена

Теория:

Гигиена работы за компьютером, режим, осанка. Безопасность в интернете, защита аккаунтов. Цифровой этикет, противодействие токсичности.

Практика:

Комплекс упражнений киберспортсмена: разминка, гимнастика для глаз.

Форма контроля: опрос.

Тема 3. Компьютерный спорт: история, правила, дисциплины

Теория:

История компьютерного спорта. Правила вида спорта «компьютерный спорт», дисциплины, спортивные разряды. Форматы турниров, честная игра. Профессии киберспортивной индустрии.

Форма контроля: опрос.

Тема 4. Оборудование и настройка рабочего места

Теория:

Требования к компьютеру и периферии.

Практика:

Настройка мыши, клавиатуры, гарнитуры, монитора, игрового клиента и сети; личная конфигурация.

Форма контроля: практическая работа.

Раздел 2 – Дисциплина «тактический трёхмерный бой»: основы

Тема 5. Механика игры и индивидуальная техника

Теория:

Цель раунда, режимы, интерфейс. Прицеливание и контроль отдачи. Гранаты и снаряжение.

Практика:

Перемещение и звук, тренировка стрельбы, реакция, гранаты, дуэли.

Форма контроля: педагогическое наблюдение.

Тема 6. Карты, позиции и экономика раунда

Теория:

Зоны и ключевые позиции карт. Экономика раунда.

Практика:

Изучение соревновательных карт, экономические решения в учебной игре.

Форма контроля: педагогическое наблюдение.

Тема 7. Обзор дисциплин компьютерного спорта

Теория:

Дисциплины «стратегия в реальном времени» и «боевая арена».

Практика:

Пробная игра в другой дисциплине, выбор специализации. Промежуточная аттестация.

Форма контроля: опрос, промежуточная аттестация (Приложения № 1, 2).

Раздел 3 – Командная игра и тактика

Тема 8. Роли в команде и коммуникация

Теория:

Роли игроков, командная коммуникация.

Практика:

Игра с распределением ролей, упражнения на взаимодействие, учебная игра 5 на 5.

Форма контроля: педагогическое наблюдение.

Тема 9. Тактика атаки и защиты

Теория:

Тактика атаки и защиты.

Практика:

Отработка выходов на точки, защиты и перемещений, игры в меньшинстве, таймаутов; учебная игра с заданиями.

Форма контроля: педагогическое наблюдение.

Тема 10. Анализ матчей и статистика

Теория:

Запись и разбор матчей, показатели статистики.

Практика:

Разбор профессионального и собственного матча, план улучшения игры.

Форма контроля: практическая работа.

Тема 11. Психологическая и физическая подготовка киберспортсмена

Теория:

Концентрация, стресс, эмоциональные срывы; осанка, выносливость, сон, питание.

Практика:

Упражнения на концентрацию и реакцию, комплекс физических упражнений.

Форма контроля: опрос, практическая работа.

Раздел 4 – Соревновательная практика

Тема 12. Внутригрупповой чемпионат

Практика:

Регламент и турнирная сетка, групповой этап, плей-офф, финал, разбор и награждение.

Форма контроля: соревнование.

Тема 13. Подготовка к городским соревнованиям

Практика:

Анализ соперников, тренировочные матчи, отработка тактик, участие в городских соревнованиях или товарищеской встрече.

Форма контроля: соревнование, педагогическое наблюдение.

Раздел 5 – Итоговая аттестация

Тема 14. Итоговые занятия

Практика:

Индивидуальные нормативы (Приложение № 1), тест (Приложение № 2), командный матч (Приложение № 3), подведение итогов.

Форма контроля: итоговая аттестация.

Календарно-тематический план

№ п/п	Раздел, тема занятия	Количество аудиторных часов		Планиру емая дата проведен ия	Фактиче ская дата проведен ия
		теоретические занятия	практические занятия		
Раздел № 1 – Введение в компьютерный спорт					
Тема 1. Вводное занятие. Входной контроль		1	3		
1.	Занятие 1. Вводное занятие. Инструктаж по охране труда в компьютерном классе. Цели и задачи программы.	1	1	07.09	
2.	Занятие 2. Входной контроль: тест и практическое задание в дисциплине.	-	2	11.09	
Тема 2. Безопасность и здоровье киберспортсмена		3	5		
3.	Занятие 1. Гигиена работы за компьютером: режим, осанка, гимнастика для глаз.	1	1	14.09	
4.	Занятие 2. Безопасность в интернете: пароли, фишинг, защита игровых аккаунтов.	1	1	18.09	
5.	Занятие 3. Цифровой этикет и противодействие токсичности в онлайн-играх.	1	1	21.09	

6.	Занятие 4. Практикум: комплекс упражнений киберспортсмена (разминка, гимнастика для глаз).	-	2	25.09	
Тема 3. Компьютерный спорт: история, правила, дисциплины		4	4		
7.	Занятие 1. История компьютерного спорта, развитие в России и мире.	1	1	28.09	
8.	Занятие 2. Правила вида спорта «компьютерный спорт», дисциплины, спортивные разряды.	1	1	02.10	
9.	Занятие 3. Соревнования: форматы турниров, регламенты, честная игра.	1	1	05.10	
10.	Занятие 4. Профессии киберспортивной индустрии: игрок, тренер, аналитик, судья, комментатор.	1	1	09.10	
Тема 4. Оборудование и настройка рабочего места		1	7		
11.	Занятие 1. Компьютер и периферия: требования к оборудованию.	1	1	12.10	
12.	Занятие 2. Настройка мыши, клавиатуры, гарнитуры и монитора.	-	2	16.10	
13.	Занятие 3. Настройка игрового клиента, графики и сетевого соединения.	-	2	19.10	
14.	Занятие 4. Практикум: личная конфигурация и проверка оборудования.	-	2	23.10	
Раздел № 2 – Дисциплина «тактический трёхмерный бой»: основы					
Тема 5. Механика игры и индивидуальная техника		3	13		
15.	Занятие 1. Механика дисциплины «тактический трёхмерный бой»: цель раунда, режимы, интерфейс.	1	1	26.10	
16.	Занятие 2. Перемещение по карте и работа со звуком.	-	2	30.10	
17.	Занятие 3. Прицеливание и контроль отдачи.	1	1	02.11	
18.	Занятие 4. Тренировка стрельбы на тренировочных картах.	-	2	06.11	
19.	Занятие 5. Реакция и предварительное прицеливание.	-	2	09.11	
20.	Занятие 6. Использование гранат и снаряжения.	1	1	13.11	
21.	Занятие 7. Тренировка использования гранат на картах.	-	2	16.11	

22.	Занятие 8. Индивидуальная тренировка: дуэли.	-	2	20.11	
Тема 6. Карты, позиции и экономика раунда		2	8		
23.	Занятие 1. Карты дисциплины: зоны, ключевые позиции, обозначения точек.	1	1	23.11	
24.	Занятие 2. Изучение первой соревновательной карты: позиции атаки и защиты.	-	2	27.11	
25.	Занятие 3. Изучение второй соревновательной карты.	-	2	30.11	
26.	Занятие 4. Экономика раунда: покупки, сохранение снаряжения, бюджет команды.	1	1	04.12	
27.	Занятие 5. Практикум: экономические решения в учебной игре.	-	2	07.12	
Тема 7. Обзор дисциплин компьютерного спорта		2	8		
28.	Занятие 1. Обзор дисциплины «стратегия в реальном времени».	1	1	11.12	
29.	Занятие 2. Обзор дисциплины «боевая арена».	1	1	14.12	
30.	Занятие 3. Практикум: пробная игра в другой дисциплине.	-	2	18.12	
31.	Занятие 4. Сравнение дисциплин, выбор игровой специализации.	-	2	21.12	
32.	Занятие 5. Промежуточная аттестация: тест и индивидуальные нормативы.	-	2	25.12	
Итого за I полугодие: 32 занятия, 64 часа					
Раздел № 3 – Командная игра и тактика					
Тема 8. Роли в команде и коммуникация		2	10		
33.	Занятие 1. Роли игроков в команде: капитан, снайпер, поддержка, разведчик.	1	1	11.01	
34.	Занятие 2. Командная коммуникация: голосовые команды, краткие доклады.	1	1	15.01	
35.	Занятие 3. Практикум: игра с распределением ролей.	-	2	18.01	
36.	Занятие 4. Практикум: коммуникация в команде.	-	2	22.01	
37.	Занятие 5. Командные упражнения на взаимодействие в парах.	-	2	25.01	
38.	Занятие 6. Учебная игра 5 на 5 с распределением ролей.	-	2	29.01	
Тема 9. Тактика атаки и защиты		2	14		

39.	Занятие 1. Тактика атаки: выход на точку, разведка, отвлекающие действия.	<i>1</i>	<i>1</i>	01.02	
40.	Занятие 2. Отработка выхода на первую точку.	-	<i>2</i>	05.02	
41.	Занятие 3. Отработка выхода на вторую точку.	-	<i>2</i>	08.02	
42.	Занятие 4. Тактика защиты: расстановка, перемещения между точками, удержание.	<i>1</i>	<i>1</i>	12.02	
43.	Занятие 5. Отработка защиты и перемещений между точками.	-	<i>2</i>	15.02	
44.	Занятие 6. Игра в меньшинстве и концовки раундов.	-	<i>2</i>	19.02	
45.	Занятие 7. Тайм-ауты и корректировка тактики по ходу матча.	-	<i>2</i>	22.02	02.03
46.	Занятие 8. Учебная игра с тактическими заданиями.	-	<i>2</i>	26.02	
Тема 10. Анализ матчей и статистика		2	8		
47.	Занятие 1. Анализ матчей: запись матча, разбор ошибок.	<i>1</i>	<i>1</i>	01.03	
48.	Занятие 2. Статистика игрока и команды: основные показатели.	<i>1</i>	<i>1</i>	05.03	
49.	Занятие 3. Разбор профессионального матча.	-	<i>2</i>	08.03	09.03
50.	Занятие 4. Разбор собственного матча команды.	-	<i>2</i>	12.03	
51.	Занятие 5. Практикум: план улучшения игры по итогам анализа.	-	<i>2</i>	15.03	
Тема 11. Психологическая и физическая подготовка киберспортсмена		2	6		
52.	Занятие 1. Психология киберспорта: концентрация, стресс, эмоциональный срыв после неудач.	<i>1</i>	<i>1</i>	19.03	
53.	Занятие 2. Физическая подготовка киберспортсмена: осанка, выносливость, сон, питание.	<i>1</i>	<i>1</i>	22.03	
54.	Занятие 3. Практикум: упражнения на концентрацию и реакцию.	-	<i>2</i>	26.03	
55.	Занятие 4. Практикум: комплекс физических упражнений для киберспортсменов.	-	<i>2</i>	29.03	
Раздел № 4 – Соревновательная практика					
Тема 12. Внутригрупповой чемпионат		-	12		

56.	Занятие 1. Организация чемпионата: регламент, турнирная сетка, судейство.	-	2	02.04	
57.	Занятие 2. Внутригрупповой чемпионат: групповой этап, 1 тур.	-	2	05.04	
58.	Занятие 3. Внутригрупповой чемпионат: групповой этап, 2 тур.	-	2	09.04	
59.	Занятие 4. Внутригрупповой чемпионат: групповой этап, 3 тур.	-	2	12.04	
60.	Занятие 5. Внутригрупповой чемпионат: плей-офф.	-	2	16.04	
61.	Занятие 6. Финал чемпионата, разбор и награждение.	-	2	19.04	
Тема 13. Подготовка к городским соревнованиям		-	14		
62.	Занятие 1. Анализ соперников и подготовка стратегии к соревнованиям.	-	2	23.04	
63.	Занятие 2. Тренировочный матч с командой другого колледжа (школы).	-	2	26.04	
64.	Занятие 3. Отработка стандартных тактик на соревновательных картах.	-	2	30.04	
65.	Занятие 4. Тренировочный матч в формате городских соревнований.	-	2	03.05	04.05
66.	Занятие 5. Разбор тренировочного матча.	-	2	07.05	
67.	Занятие 6. Подготовка запасных тактик и замен.	-	2	10.05	11.05
68.	Занятие 7. Участие в городских соревнованиях или товарищеская встреча.	-	2	14.05	
Раздел № 5 – Итоговая аттестация					
Тема 14. Итоговые занятия		-	8		
69.	Занятие 1. Итоговый контроль: индивидуальные нормативы.	-	2	17.05	
70.	Занятие 2. Итоговый контроль: тест по правилам и тактике.	-	2	21.05	
71.	Занятие 3. Итоговый контроль: командный матч.	-	2	24.05	
72.	Занятие 4. Итоговое занятие: подведение итогов года, награждение.	-	2	28.05	
Итого за II полугодие: 40 занятий, 80 часов					
Итого: 72 занятия, 144 часа (теория 24, практика 120)					

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Рабочая программа воспитания разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции Федерального закона от 31.07.2020 № 304-ФЗ), Основами государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей (Указ Президента РФ от 09.11.2022 № 809).

Цель воспитания: формирование у обучающихся культуры честной игры, уважения к соперникам, ответственности перед командой, культуры здорового образа жизни и безопасного поведения в цифровой среде на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей.

Задачи воспитания:

- воспитывать честность, уважение к соперникам и судьям, соблюдение правил;
- формировать культуру безопасного и ответственного поведения в цифровой среде;
- формировать привычку к здоровому образу жизни и правильному режиму работы за компьютером;
- воспитывать патриотизм через участие в мероприятиях к памятным датам.

Направления воспитательной работы: духовно-нравственное; гражданское и патриотическое; физическое воспитание и формирование культуры здоровья; профессиональное самоопределение.

Формы и методы: беседы, турниры к памятным датам, встречи с представителями киберспортивной индустрии, родительская встреча, разбор поведения в игре, поручения (капитан, судья), поощрение, личный пример педагога.

Планируемые результаты воспитания: обучающиеся соблюдают правила честной игры, уважают соперников, соблюдают режим и гигиену работы за компьютером, безопасно ведут себя в сети, участвуют в мероприятиях колледжа и района.

Календарный план воспитательной работы

№	Мероприятие	Направление	Сроки
1	Беседа «Честная игра в киберспорте», инструктаж по охране труда	духовно-нравственное	сентябрь
2	Беседа «Цифровая безопасность и цифровой этикет»	гражданское	октябрь
3	Командный турнир для студентов колледжа ко Дню народного единства	патриотическое	ноябрь
4	Встреча «Профессии в киберспортивной индустрии»	профессиональное самоопределение	декабрь
5	Участие в мероприятиях колледжа ко Дню полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады	патриотическое	январь
6	Турнир ко Дню защитника Отечества	патриотическое	февраль
7	Открытое занятие и родительская встреча «Здоровый режим игр»	ЗОЖ, духовно-нравственное	март
8	Всемирный день здоровья: «Киберспортсмен и ЗОЖ», физкультурная разминка для всех групп ОДОД	ЗОЖ	апрель
9	Участие в районных или городских соревнованиях по компьютерному спорту	физическое	апрель
10	Мероприятия ко Дню Победы, подведение итогов года и награждение	патриотическое	май

МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Методические материалы

В процессе реализации программы применяются методы обучения: словесные (объяснение, беседа, разбор игровых ситуаций), наглядные (показ педагога, демонстрация на проекторе, просмотр записей матчей), практические (тренировка техники, отработка тактических приёмов, учебные и контрольные игры), метод видеоанализа (разбор записей матчей и статистики), игровой и соревновательный методы, метод проблемного обучения (моделирование игровых ситуаций с ограничением времени), метод обратной связи (обсуждение после каждого матча).

Используются педагогические технологии: здоровьесберегающие (перерывы, гимнастика для глаз и физкультминутки на каждом занятии, контроль осанки и времени за экраном в соответствии с СП 2.4.3648-20 и СанПиН 1.2.3685-21), личностно ориентированного обучения (выбор игровой роли и специализации), командной работы, информационно-коммуникационные.

Дидактические средства и электронные образовательные ресурсы: тренировочные карты и режимы игры, схемы карт и позиций, записи матчей, памятки по настройке оборудования, комплексы упражнений для глаз и разминки, бланки статистики и анализа матча.

Информационные источники

Список литературы для использования педагогом:

1. Правила вида спорта «компьютерный спорт» : утверждены приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22.01.2020 № 22 (с изменениями). - Текст : электронный.
2. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи» : утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28. - Текст : электронный.
3. СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» : утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2. - Текст : электронный.
4. Ли, Р. Киберспорт / Р. Ли. - Москва : Эксмо, 2018. - ISBN 978-5-04-097471-9.

Список литературы для обучающихся:

1. Ли, Р. Киберспорт / Р. Ли. - Москва : Эксмо, 2018. - ISBN 978-5-04-097471-9.

Интернет – ресурсы:

1. Федерация компьютерного спорта России : официальный сайт (документы, правила, методические пособия). - URL: <https://resf.ru> (дата обращения: 13.10.2026).
2. Министерство спорта Российской Федерации : официальный сайт. - URL: <https://minsport.gov.ru> (дата обращения: 13.10.2026).
3. Cybersport.ru : портал о киберспорте. - URL: <https://www.cybersport.ru> (дата обращения: 13.10.2026).

Оценочные материалы

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

- входной контроль (сентябрь) - тест и практическое задание (Приложение № 1);

- текущий контроль - педагогическое наблюдение, опрос, практические работы, учебные игры;

- промежуточная аттестация (декабрь) - тест (Приложение № 2) и индивидуальные нормативы (Приложение № 1);

- итоговая аттестация (май) - индивидуальные нормативы, тест и командный матч (Приложения № 1-3).

Формы фиксации результатов: протоколы нормативов и тестирования, статистика матчей, оценочные листы командного матча, результаты чемпионата, грамоты и дипломы соревнований.

Входной контроль

Входной контроль и индивидуальные нормативы проводятся в тренировочном режиме игры и в онлайн-тренажёре реакции. Задание 1 (входной контроль): тест из 5 вопросов о правилах безопасности и о компьютерном спорте; практическое задание - настроить чувствительность мыши и выполнить упражнение на тренировочной карте.

Индивидуальные нормативы (рекомендуемые): 1) точность попаданий на тренировочной карте: менее 30 % - низкий уровень, 30-49 % - средний, 50 % и более - высокий; 2) время реакции в тренажёре: более 300 мс - низкий, 250-300 мс - средний, менее 250 мс - высокий; 3) число поражённых целей за 60 с на тренировочной карте: менее 30 - низкий, 30-49 - средний, 50 и более - высокий. Нормативы уточняются педагогом по результатам входного контроля.

Каждый норматив оценивается в 1 балл (низкий), 2 балла (средний) или 3 балла (высокий), максимум - 9 баллов.

Тестирование (промежуточная и итоговая аттестация)

Тест содержит 10 вопросов, в каждом 4 варианта ответа, из которых нужно выбрать один верный. За каждый правильный ответ - 1 балл. 9-10 баллов - «отлично», 8 баллов - «хорошо», 7 баллов - «удовлетворительно», менее 7 баллов - «не зачтено».

1. Правила вида спорта «компьютерный спорт» в России утверждаются:
 - А. Министерством спорта Российской Федерации
 - Б. разработчиком игры
 - В. образовательной организацией
 - Г. капитанами команд
2. Какой дисциплины компьютерного спорта НЕ существует?
 - А. стратегия в реальном времени
 - Б. боевая арена
 - В. тактический трёхмерный бой
 - Г. шахматный бой на скорость
3. Как часто при работе за компьютером рекомендуется делать перерыв с гимнастикой для глаз?
 - А. каждые 3 часа
 - Б. только в конце занятия
 - В. каждые 30-45 минут
 - Г. перерыв не нужен
4. Фишинг - это:
 - А. мошенничество с целью получить пароли и личные данные
 - Б. игровой приём
 - В. вид турнира
 - Г. настройка мыши
5. Экономика раунда - это:
 - А. стоимость компьютера
 - Б. управление игровыми деньгами команды для покупки снаряжения
 - В. призовой фонд турнира
 - Г. зарплата игрока
6. Кто в команде принимает тактические решения во время раунда?
 - А. зритель
 - Б. судья
 - В. капитан (лидер команды)
 - Г. комментатор
7. Эмоциональный срыв после неудач, ухудшающий игру, - это:
 - А. вид оружия
 - Б. «тильт»
 - В. название карты
 - Г. тактика атаки
8. Перемещение игроков защиты между точками для помощи партнёрам называется:
 - А. замена
 - Б. ротация
 - В. обновление
 - Г. тайм-аут
9. Использование программ для нечестного преимущества (читов) на соревнованиях:
 - А. разрешено
 - Б. разрешено на отборочных играх

В. запрещено и ведёт к дисквалификации

Г. разрешено по договорённости

10. Для анализа своего матча используют:

А. запись матча

Б. настройку графики

В. смену гарнитуры

Г. новый аккаунт

Правильные ответы: 1 - А; 2 - Г; 3 - В; 4 - А; 5 - Б; 6 - В; 7 - Б; 8 - Б; 9 - В; 10 - А.

Ситуационная задача и критерии оценки

Командный матч проводится в формате соревнований по дисциплине «тактический трёхмерный бой» между командами группы. Педагог оценивает каждого игрока по критериям во время матча и по записи.

№	Критерий	1 балл (низкий)	2 балла (средний)	3 балла (высокий)
1.	Индивидуальная техника (перемещение, прицеливание, снаряжение)	частые ошибки	отдельные ошибки	уверенное владение
2.	Выполнение игровой роли	роль не выполняется	роль выполняется частично	роль выполняется полностью
3.	Командная коммуникация	не передаёт информацию	передаёт информацию не всегда	своевременные, краткие и точные доклады
4.	Тактические решения и экономика	решения случайные	решения в основном верные	обоснованные решения, помощь команде
5.	Честная игра, самоконтроль, культура поведения	нарушения, грубость	отдельные срывы	уважение к соперникам, контроль эмоций

Максимум за командный матч - 15 баллов. Итоговая оценка: нормативы (до 9 баллов) + командный матч (до 15 баллов) = до 24 баллов: 20-24 - высокий уровень, 13-19 - средний, менее 13 - низкий. Тест (Приложение № 2) учитывается как зачёт (не менее 7 правильных ответов).