

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

**ПРИНЯТА**

Решением Педагогического совета  
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»  
Невского района Санкт-Петербурга  
Протокол от 31.08.2023 № 01

**УТВЕРЖДЕНА**

Приказом от 31.08.2023 № 124-ОД  
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»  
Невского района Санкт-Петербурга  
\_\_\_\_\_ Подобаева О.Г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«КИБЕРСПОРТ»**

Срок освоения программы: 2 года  
Возраст обучающихся: 12-17 лет

Разработчик: Сидоренко Виктор Дмитриевич,  
Педагог дополнительного образования

2023 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### Направленность

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

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

Программа составлена в соответствии с нормативными документами в сфере образования:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р.
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательных программам среднего профессионального образования,

основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

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

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

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

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

12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и безвредности для человека факторов среды обитания».

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

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

### **Актуальность**

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

Сегодня киберспорт закрепился в России как спортивная дисциплина. Он формирует инклюзивную среду, где все происходящее зависит от умения и навыков участников. Занятия киберспортом способствуют улучшению интеллектуальных

способностей обучающихся, развитию системного мышления, умению работать в команде и принимать решения в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и действовать в рамках командных и личных задач.

### **Адресат Программы**

Программа ориентирована на детей в возрасте 12-17 лет, которые увлекаются компьютерными играми.

### **Уровень освоения Программы – базовый**

#### **Объем и срок реализации Программы, режим занятий**

Срок реализации Программы: 2 года.

Объём Программы: для освоения Программы необходимо 288 учебных часа:

1-й год обучения - 144 часа;

2-й год обучения – 144 часа;

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 учебных часа.

#### **Отличительные особенности**

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

#### **Цель Программы:**

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

#### **Задачи Программы**

##### **Обучающие**

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

##### **Развивающие**

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

## **Воспитательные**

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

## **Планируемые результаты освоения Программы**

### **Личностные**

#### **Учащиеся:**

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

### **Метапредметные**

#### **Учащиеся:**

1. Выработают усидчивость;
2. Разовьют спортивную работоспособность;
3. Разовьют память, логическое мышление, внимание;
4. Сумеют обрабатывать большой поток информации в условиях быстро изменяющихся внешних факторов.

### **Предметные**

#### **Учащиеся:**

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

## **Организационно-педагогические условия реализации Программы**

### **Язык реализации**

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

### **Форма обучения**

Очная, очная с применением дистанционных технологий.

### **Особенности организации образовательного процесса**

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

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

Второй год обучения концентрируется на углублении уже полученных знаний. Предусмотрена большая творческая свобода в практических заданиях.

### **Условия набора и формирования групп**

Состав первого года формируется из учащихся в возрасте 12-17 лет, проявляющих интерес к компьютерному спорту. Прием в группу осуществляется на добровольной основе.

Группы 2-го года обучения комплектуются из детей, освоивших программу 1-го года обучения или имеющих необходимые знания и умения. В группу 2-го года обучения могут поступать и вновь прибывающие после специального тестирования или опроса при наличии достаточного уровня общего развития и интереса.

Возрастной состав второго года обучения 13-17 лет. Набор детей 2-го года обучения проводится в конце мая и до конца августа.

### **Формы проведения занятий**

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

### **Формы организации деятельности на занятиях**

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

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

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

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

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

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

- Указываются темы, которые добавляются в учебный план, или происходит перераспределение часов между разделами или темами,
- Производится изменение содержания,

- Корректируется календарно-тематическое планирование (например, на период дистанционного обучения переносятся темы, ориентированные на освоение теории),
- Прописывается режим оказания педагогом консультационной помощи учащимся, при выполнении заданий,
- Описывается характер дистанционного взаимодействия и конкретизируется необходимое материально-техническое и программное обеспечение, а также информационно-коммуникационные умения, необходимые для дистанционного взаимодействия.

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

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

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

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

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

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

### **Материально-техническое оснащение Программы**

1. Удобный, светлый и просторный кабинет с уровнем искусственной освещенности не ниже 600 лк.;



2. Шкафы, общий стол с количеством посадочных мест не меньше 16;
3. Рабочее место, оборудованное компьютером в количестве не менее 16;
4. Наличие локальной и интернет сети;
5. Проектор, не менее 1 шт.;

**Аппаратное обеспечение компьютерного рабочего места для занятий:**

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

**Кадровое обеспечение:** педагог с соответствующим профилю объединения образованием и опытом работы, имеющий компетенции данного направления деятельности.

**Учебный план  
на 1 год обучения (144 часа)**

№	Раздел и тема	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Вводное занятие. Техника безопасности.	1	1	2
2.	Раздел 1. Киберспорт. Знакомство с компьютерным спортом.	2	4	6
3.	Раздел 2. DOTA 2. Введение в DOTA 2. Особенности киберспортивного сообщества.	2	4	6
4	Раздел 3. Изучение основных механик игры. Глоссарий	4	20	24
5	Раздел 4. Игровая экономика, опыт, ресурсы.	2	16	18
6	Раздел 5. Тренировочные игры с ботами	4	20	24
7	Раздел 6. Командные сражения. Инициация. Драка	6	8	14
8	Раздел 7. Изучение функционала реплеев	6	10	16
9	Проектная деятельность	2	18	20
10	Конкурсное движение	2	10	12

<b>11</b>	Итоговое занятие (защита проекта)	1	1	2
<b>Всего часов:</b>		<b>32</b>	<b>112</b>	<b>144</b>

**Учебный план  
на 2 год обучения (144 часа)**

№	Раздел и тема	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Вводное занятие. Техника безопасности.	1	1	2
2.	Раздел 1. Разбор профессиональных игр.	12	2	14
3.	Раздел 2. Ментальная подготовка. Работа с психологом	4	4	8
4	Раздел 3. Построение игры в команде и тренировочного процесса.	4	20	24
5	Раздел 4. Тренировки индивидуальные и командные	4	36	40
6	Раздел 5. Практика игры, подготовка команд к чемпионатам	2	28	30
7	Проектная деятельность	2	8	10
8	Конкурсное движение	2	12	14
9	Итоговое занятие (защита проекта)	1	1	2
<b>Всего часов:</b>		<b>32</b>	<b>112</b>	<b>144</b>

**Методические материалы**

**Педагогические технологии, используемые в процессе обучения**

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

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

Они применяются:

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

**Практический метод обучения:** показ приемов игры, самостоятельная работа.

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

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

### **Дидактические материалы**

- Видеоматериалы;
- Демонстрационные схемы;
- Презентации

### **Оценочные материалы**

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

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

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

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

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

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

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

### **Информационные источники, используемые при реализации Программы**

1. Драйвер, М. Твой путь в киберспорт / Майк Драйвер и команда Fnatic; [перевод с английского П.А. Самсонов по изданию: HOW TO BE A PROFESSIONAL GAMER by Fnatic with Mike Diver, 2016]. – Минск: Попурри, 2017. – 192 с. ISBN 978-985-15-3301-1.

2. Использование комплекса упражнений с элементами баскетбола для повышения эффективности тренировочной деятельности киберспортсменов 16-18 лет / И. В. Косьмин, Е. А. Косьмина, М. С. Бакулев, А. А. Макаров // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. – 2019. – № 9(175). – С. 130-133.

3. Ли, Р. Киберспорт [Текст]: [16+] / Роланд Ли; [перевод с английского А.В. Соловьева]. – Москва: Э, 2018. – 348, [2] с.; 21 см. – (Кибержизнь. Новая реальность). ISBN 978-5-04-097471-9: 400 экз.

4. Мир игры Apex Legends : все, что надо знать настоящему чемпиону "Королевской битвы" : 12+ / ответственный редактор Елизавета Нефедова ; пер. с англ. А. Васильченко. - Москва: АСТ, печ. 2020. - 63 с.: цв. ил.; 22 см. - (Киберспорт). ISBN 978-5-17-119870-1: 3000 экз.

5. Миронов, И. С. Содержание спортивной подготовки в киберспорте / И. С. Миронов, М. А. Правдов // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. – 2019. – № 3(169). – С. 217-222.