

**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 30.08.2024 г. № 1

УТВЕРЖДЕНА

Приказом от 02.09.2024 г. № 147-ОД
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«КИБЕРЧЕМПИОНЫ»

Срок освоения: 1 год
Возраст учащихся: 12-17 лет

Разработчик: Сидоренко Виктор Дмитриевич,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Направленность

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«КИБЕРЧЕМПИОНЫ»** (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.

Актуальность

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

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

Программа составлена в соответствии с нормативными документами в сфере образования:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 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, образовательным 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».

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: 1 год.

Объём Программы: для освоения Программы необходимо 216 учебных часов.

Режим занятий: 3 раза в неделю по 2 учебных часа.

Отличительные особенности Программы

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

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

Задачи Программы

Обучающие

- обеспечить усвоение основных понятий, законов и направлений киберспорта;
- создать условия для отработки навыков и умений в сфере компьютерных игр;
- сформировать представление о профессиональном компьютерном спорте;

- ознакомить с правилами техники безопасности при занятии спортом.

Развивающие

- создать условия для развития коммуникативных навыков;
- способствовать развитию системного мышления;
- создать условия для развития памяти, внимания, воображения;
- содействовать развитию умений осуществлять рефлексивную деятельность.

Воспитательные

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

Планируемые результаты

Личностные

Учащиеся:

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

Метапредметные

Учащиеся:

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

Предметные

Учащиеся:

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

Организационно-педагогические условия реализации Программы

Язык реализации

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

Форма обучения

Очная, очная с применением дистанционных образовательных технологий.

Особенности организации образовательного процесса

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

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

Условия набора и формирования групп

Состав формируется из учащихся в возрасте 12-17 лет, проявляющих успехи в компьютерном спорте. Прием в группу осуществляется на добровольной основе. Группы формируются не менее 15 человек. Комплектование групп проводится до 31 августа.

Формы организации и проведения занятий

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

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

Формы проведения занятий

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

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

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

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

Если темы из календарно-тематического планирования адаптировать под дистанционный режим затруднительно, то составляется корректировка программы (в соответствии с Приложением 3 к Положению «Об использовании дистанционных

образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов...»), в которой при необходимости:

- Указываются темы, которые добавляются в учебный план, или происходит перераспределение часов между разделами или темами,
- Производится изменение содержания,
- Корректируется календарно-тематическое планирование (например, на период дистанционного обучения переносятся темы, ориентированные на освоение теории),
- Прописывается режим оказания педагогом консультационной помощи учащимся, при выполнении заданий,
- Описывается характер дистанционного взаимодействия и конкретизируется необходимое материально-техническое и программное обеспечение, а также информационно-коммуникационные умения, необходимые для дистанционного взаимодействия.

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

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

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

Для выполнения заданий учащимся потребуется компьютер или ноутбук имеющий выход в Интернет, с предустановленными программами просмотра видеофайлов и свободный офисный пакет. OpenOffice.org. Они должны иметь (на выбор) адрес электронной почты, аккаунт Вконтакте и уметь ими пользоваться. Наличие у учащихся должного материально-технического и программного обеспечения и их умение этим пользоваться определяется в период подготовки к переходу на дистанционное обучение. Выполненные задания учащиеся высылают (выбрать свое) в виде текстовых, аудио, видео

и иных файлов (в соответствии с характером задания), направляемых (на выбор) по электронной почте или через группу Вконтакте. Если некоторые учащиеся не имеют должного обеспечения и не владеют информационно-коммуникационными технологиями, то для них возможна выдача индивидуальных заданий иного характера.

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

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

Материально-техническое оснащение Программы

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

Аппаратное обеспечение компьютерного рабочего места для занятий:

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

Кадровое обеспечение

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

Учебный план

(1 год обучения, 216 часов в год)

№	Раздел и тема	Количество часов			Форма/способ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие. Техника безопасности.	1	1	2	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
2.	Раздел 1. Углублённое изучение функции реплеев.	2	10	12	

3.	Раздел 2. Командообразование. Построение игры в команде.	10	10	20	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
4.	Раздел 3. Матчапы, реплеи, clanwar.	2	18	20	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
5.	Раздел 4. Как стать лучшим в индивидуальной игре.	8	16	24	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
6.	Раздел 5. Анализ профессиональных игр и разбор стратегий	8	10	18	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
7.	Раздел 6. Метагейм и адаптация под патчи	4	4	8	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
8.	Раздел 7. Психология команды и лидерство	4	10	14	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
9.	Раздел 8. Взаимодействие с медиа и брендинг в киберспорте	2	4	6	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
10.	Раздел 9. Работа с аналитическими сервисами и инструментами	2	4	6	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
11.	Раздел 10. Основы ментальной устойчивости и стресс-менеджмента	8	18	26	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
12.	Проектная деятельность	2	18	20	Индивидуальный
13.	Конкурсное движение	2	36	38	Индивидуальный
14.	Итоговое занятие (защита проекта)	1	1	2	Индивидуальный
Всего часов:		56	160	216	

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.

Перечень дидактических материалов, используемых в процессе обучения

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

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

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

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от 30.08.2024 г. № 1

УТВЕРЖДЕНА

Приказом от 02.09.2024 г. № 147-ОД
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
к дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе

«Киберчемпионы»

1 год обучения
Возраст учащихся 12-17 лет

Разработчик: Сидоренко Виктор Дмитриевич,
педагог дополнительного образования

2024 г.

Особенности организации образовательного процесса

Данная Программа конкретизирует содержание тем Программы «Киберчемпионы» и даёт примерное распределение педагогических часов по разделам Программы **с учетом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся.**

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

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

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

Задачи Программы

Обучающие:

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

Развивающие:

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

Воспитательные:

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

Содержание Программы

1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория: Обучающиеся знакомятся с основными правилами техники безопасности при работе с компьютером и периферийными устройствами. Рассматриваются меры предосторожности при длительной работе за компьютером, а также основные требования к организации рабочего места.

Практика: На практике ученики организуют свое рабочее место согласно требованиям техники безопасности. Выполняется проверка оборудования, настройка монитора, клавиатуры и мыши для минимизации нагрузок.

2. Раздел 1. Углублённое изучение функции реплеев:

Теория: Изучение принципов записи и хранения игровых реплеев. Анализируется,

как реплеи помогают в разборе тактик и обучении.

Практика: Практическое задание включает запись игровых реплеев и их разбор. Ученики учатся выявлять ключевые моменты игры и проводить самоанализ.

3. Раздел 2. Командообразование. Построение игры в команде:

Теория: Рассматриваются основные принципы командного взаимодействия, распределение ролей в команде и значение командной синергии. Изучаются модели поведения в команде и методики командообразования.

Практика: Ученики участвуют в командных упражнениях и тренировках, направленных на улучшение координации и коммуникации внутри команды. Проводятся симуляции игр с разными стратегиями и ролями.

4. Раздел 3. Матчапы, реплеи, clanwar:

Теория: Изучение теоретических аспектов матчапов и их влияние на исход игр. Анализируются ключевые стратегии в матчах и clanwar.

Практика: Ученики проводят анализ реплеев своих игр и игр профессионалов. Практикуются в создании и реализации стратегий для разных матчапов в условиях clanwar.

5. Раздел 4. Как стать лучшим в индивидуальной игре.

Теория: Рассмотрение принципов развития личных игровых навыков, включая механическое исполнение, принятие решений и понимание игры.

Практика: Ученики проходят индивидуальные тренировки, направленные на улучшение личного скилла, такие как ласт-хит, микроконтроль и реакция. Проводятся тесты на выявление сильных и слабых сторон игрока.

6. Раздел 5. Анализ профессиональных игр и разбор стратегий

Теория: Учащиеся изучают методики анализа игр профессиональных команд, включая разбор стратегий, тактических решений и выбор героев.

Практика: Анализируется ряд профессиональных игр, с акцентом на стратегические моменты. Ученики разрабатывают собственные стратегии на основе полученных знаний.

7. Раздел 6. Метагейм и адаптация под патчи

Теория: Изучение метагейма и его изменения под влиянием патчей. Анализируются принципы адаптации стратегий под новые игровые условия.

Практика: Ученики проводят адаптацию своих стратегий под текущую мету, тестируют новые стратегии в условиях изменившегося игрового баланса. Проводятся игры с акцентом на использование изменений из патча.

8. Раздел 7. Психология команды и лидерство

Теория: Рассмотрение основ психологии командного взаимодействия и роли лидера в команде. Изучаются методы поддержания морального духа и управления конфликтами.

Практика: Ученики участвуют в психологических тренингах, направленных на улучшение командной динамики и развитие лидерских качеств. Проводятся командные задачи, требующие принятия решений в условиях стресса.

9. Раздел 8. Взаимодействие с медиа и брендинг в киберспорте

Теория: Изучение принципов медиа-коммуникации и построения личного бренда в киберспорте. Рассматриваются способы продвижения через социальные сети и другие медиа-платформы.

10. Раздел 9. Работа с аналитическими сервисами и инструментами

Теория: Ученики создают и развивают свои медийные профили, разрабатывают контент для социальных сетей. Проводятся симуляции интервью и других медиа-активностей.

Практика: Ученики проводят анализ своих игр с использованием аналитических инструментов. Разрабатываются планы по улучшению на основе полученных данных.

11. Раздел 10. Основы ментальной устойчивости и стресс-менеджмента

Теория: Изучение основ ментальной подготовки и стресс-менеджмента в киберспорте. Рассматриваются методы борьбы с игровым стрессом и поддержания концентрации.

Практика: Ученики участвуют в упражнениях на развитие ментальной устойчивости, таких как медитация и техники визуализации. Проводятся игровые симуляции в условиях стресса.

12. Проектная деятельность

Теория: Изучение методов проектного планирования и управления.

Рассматриваются этапы разработки и реализации проекта в киберспорте.

Практика: Ученики разрабатывают и реализуют свои проекты, связанные с киберспортом. Включает подготовку презентации и защиту проекта перед аудиторией.

13. Конкурсное движение

Теория: Изучение правил и форматов киберспортивных соревнований.

Рассматриваются стратегии участия в конкурсах и турнирах.

Практика: Ученики участвуют в тренировочных конкурсах и турнирах, готовятся к участию в реальных соревнованиях. Проводится анализ выступлений и работа над ошибками.

14. Итоговое занятие (защита проекта)

Теория: Подведение итогов года, анализ достижений и изучение ошибок.

Подготовка к финальной защите проекта.

Практика: Ученики представляют свои проекты, защищают их перед комиссией. Проводится обсуждение результатов и награждение лучших проектов.

Планируемые результаты

Предметные:

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

Метапредметные:

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

Личностные:

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

ПРИНЯТ
Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от 30.08.2024 г. № 1

УТВЕРЖДЕН
Приказом от 02.09.2024 г. № 147-ОД
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Подобаева О.Г.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Киберчемпионы»
на 2024-2025 учебный год

Год обучения, группа	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год Группа №1	09.09.2024	31.05.2025	36	108	216	3 раза в неделю по 2 часа

ПРИНЯТ

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт – Петербурга
Протокол от 31.08.2024 №

УТВЕРЖДЕН

Приказом от 31.08.2024 №
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт – Петербурга
О.Г. Подобаева

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
рабочей программы «Киберчемпионы»
на 2024/2025 учебный год
Группа №1. 1-й год обучения, 216 часов
Педагог дополнительного образования – Сидоренко Виктор Дмитриевич

№ п/п	Дата занятия		Раздел	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Способы контроля
	По плану	По факту					
1			Вводное занятие	Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с объединением. Анализ игровых способностей.	2	Аудиторная	Опрос/ Тестирование/ Наблюдение
2			Раздел 1. Углублённое изучение функции реплеев.	Основы реплеев: теоретическая часть.	2	Аудиторная	Наблюдение
3				Реплееведение: история и развитие.	2	Аудиторная	Наблюдение
4				Практическое использование реплеев в игре.	2	Аудиторная	Наблюдение
5				Реплеи в стратегии и тактике.	2	Аудиторная	Наблюдение
6				Реплеи и командная игра.	2	Аудиторная	Наблюдение
7				Анализ эффективности реплеев в реальных матчах.	2	Аудиторная	Наблюдение
8			Раздел 2. Командообразование. Построение игры в команде.	Теория командообразования.	2	Аудиторная	Наблюдение
9				Роли в команде и распределение задач.	2	Аудиторная	Наблюдение
10				Командные стратегии: введение.	2	Аудиторная	Наблюдение
11				Практика построения командной игры.	2	Аудиторная	Наблюдение
12				Практика взаимодействия в команде.	2	Аудиторная	Наблюдение
13				Тренировка командной сплоченности.	2	Аудиторная	Наблюдение
14				Командные задания: игра на результат.	2	Аудиторная	Наблюдение

15				Анализ командных игр: разбор ошибок.	2	Аудиторная	Наблюдение
16				Командные игры с применением полученных знаний.	2	Аудиторная	Наблюдение
17				Роль лидера в команде.	2	Аудиторная	Наблюдение
18			Раздел 3. Матчапы, реплеи, clanwar.	Стратегии для clanwar.	2	Аудиторная	Наблюдение
19				Первые практические игры в рамках clanwar.	2	Аудиторная	Наблюдение
20				Обзор успешных матчей clanwar.	2	Аудиторная	Наблюдение
21				Использование реплеев в clanwar.	2	Аудиторная	Наблюдение
22				Командная синергия в матчах clanwar.	2	Аудиторная	Наблюдение
23				Ключевые аспекты победы в clanwar.	2	Аудиторная	Наблюдение
24				Психология победы в матчах релеев.	2	Аудиторная	Наблюдение
25				Анализ поражений в clanwar: работа над ошибками.	2	Аудиторная	Наблюдение
26				Координация действий в clanwar.	2	Аудиторная	Наблюдение
27				Тренировка по восстановлению после поражения.	2	Аудиторная	Наблюдение
28			Раздел 4. Как стать лучшим в индивидуальной игре.	Разработка индивидуального стиля игры.	2	Аудиторная	Наблюдение
29				Индивидуальные тренировки: основы.	2	Аудиторная	Наблюдение
30				Выбор персонажей и их особенности	2	Аудиторная	Наблюдение
31				Практика на выбранных персонажах.	2	Аудиторная	Наблюдение
32				Индивидуальная стратегия и тактика.	2	Аудиторная	Опрос
33				Анализ своих игр и устранение ошибок.	2	Аудиторная	Наблюдение
34				Развитие личных навыков и умений.	2	Аудиторная	Наблюдение
35				Тренировка на одиночные соревнования.	2	Аудиторная	Наблюдение
36				Психология индивидуальной игры.	2	Аудиторная	Наблюдение
37				Индивидуальные задания и анализ их выполнения.	2	Аудиторная	Наблюдение
38				Тренировки перед турниром.	2	Аудиторная	Наблюдение
39				Итоговый анализ и выводы по индивидуальным играм.	2	Аудиторная	Демонстрация
40			Раздел 5. Анализ профессиональны х игр и разбор стратегий	Изучение стратегий профессиональных команд.	2	Аудиторная	Наблюдение
41				Анализ матчей: уроки от профессионалов.	2	Аудиторная	Наблюдение
42				Разработка стратегии на основе анализа матчей.	2	Аудиторная	Демонстрация
43				Сравнение стратегий и их эффективность.	2	Аудиторная	Наблюдение
44				Разбор тактических ходов и приемов.	2	Аудиторная	Наблюдение
45				Анализ поражений профессионалов: чему можно научиться.	2	Аудиторная	Наблюдение
46				Секреты успеха профессиональных команд.	2	Аудиторная	Наблюдение
47				Практика с учетом профессиональных стратегий.	2	Аудиторная	Наблюдение
48				Итоговый анализ и применение профессиональных стратегий.	2	Аудиторная	Демонстрация

49			Раздел 6. Метагейм и адаптация под патчи	Основы метагейма.	2	Аудиторная	Наблюдение
50				Изучение последних патчей.	2	Аудиторная	Наблюдение
51				Адаптация стилей игры под новые патчи.	2	Аудиторная	Наблюдение
52				Анализ изменений метагейма в реальных матчах.	2	Аудиторная	Наблюдение
53			Раздел 7. Психология команды и лидерство	Психологические аспекты командной работы.	2	Аудиторная	Наблюдение
54				Роль лидера в команде.	2	Аудиторная	Наблюдение
55				Конфликты в команде и их решение.	2	Аудиторная	Наблюдение
56				Тренировка лидерских качеств.	2	Аудиторная	Наблюдение
57				Мотивация команды на результат.	2	Аудиторная	Наблюдение
58				Командные ритуалы и их влияние на игру.	2	Аудиторная	Наблюдение
59				Психология победы и поражения.	2	Аудиторная	Наблюдение
60				Развитие командного духа и единства.	2	Аудиторная	Наблюдение
61				Основы взаимодействия с медиа.	2	Аудиторная	Наблюдение
62			Раздел 8. Взаимодействие с медиа и брендинг в киберспорте	Создание и развитие личного бренда.	2	Аудиторная	Наблюдение
63				Создание медийного контента: основы.	2	Аудиторная	Наблюдение
64			Раздел 9. Работа с аналитическими сервисами и инструментами	Анализ игровых данных: основные инструменты.	2	Аудиторная	Наблюдение
65				Разбор статистики и ее влияние на стратегию.	2	Аудиторная	Наблюдение
66				Оптимизация тренировочного процесса на основе аналитики.	2	Аудиторная	Наблюдение
67			Раздел 10. Основы ментальной устойчивости и стресс- менеджмента	Введение в стресс-менеджмент.	2	Аудиторная	Наблюдение
68				Техники ментальной устойчивости.	2	Аудиторная	Наблюдение
69				Практика ментальных упражнений.	2	Аудиторная	Наблюдение
70				Психологическая подготовка к соревнованиям.	2	Аудиторная	Наблюдение
71				Методы борьбы со стрессом на соревнованиях.	2	Аудиторная	Наблюдение
72				Медитация и релаксация для киберспортсменов.	2	Аудиторная	Опрос
73				Психологические тренировки перед турнирами.	2	Аудиторная	Наблюдение
74				Анализ личной ментальной устойчивости.	2	Аудиторная	Наблюдение
75				Развитие навыков стрессоустойчивости.	2	Аудиторная	Наблюдение
76				Техники визуализации для улучшения ментальной устойчивости	2	Аудиторная	Наблюдение
77				Эмоциональный интеллект и его влияние на результативность в игре	2	Аудиторная	Наблюдение
78				Стратегии управления эмоциями в стрессовых ситуациях	2	Аудиторная	Наблюдение

79				Итоговый анализ ментальной подготовки.	2	Аудиторная	Демонстрация
80			Проектная деятельность	Разработка концепции проекта в киберспорте	2	Аудиторная	Наблюдение
81				Планирование и управление проектом	2	Аудиторная	Наблюдение
82				Командная работа над проектом	2	Аудиторная	Наблюдение
83				Создание медиаплана и его реализация	2	Аудиторная	Наблюдение
84				Финансовое планирование и бюджетирование проекта	2	Аудиторная	Наблюдение
85				Разработка контента для киберспортивного проекта	2	Аудиторная	Наблюдение
86				Работа с партнёрами и спонсорами	2	Аудиторная	Наблюдение
87				Анализ рисков и управление изменениями в проекте	2	Аудиторная	Наблюдение
88				Презентация проекта и публичные выступления	2	Аудиторная	Наблюдение
89				Оценка результатов и завершение проекта	2	Аудиторная	Демонстрация
90			Конкурсное движение	Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
91				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
92				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
93				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
94				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
95				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
96				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
97				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
98				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
99				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
100				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
101				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
102				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
103				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
104				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
105				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
106				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
107				Участие в чемпионатах	2	Аудиторная	Наблюдение
108			Итоговое занятие (защита проекта)	Итоговое занятие. Защита проекта	2	Аудиторная	Наблюдение
			Итого		216		