

Министерство образования Кировской области  
Кировское областное государственное образовательное автономное  
учреждение дополнительного образования «Центр технического творчества»

Рассмотрено на заседании  
педагогического совета,  
протокол №3 от 28.05.2024

УТВЕРЖДЕНО  
Приказ №139 от 29.05.2024  
Директор



Я.А.Пивоваров

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
**«КИБЕРСПОРТ»**

Возраст детей: 12-16 лет  
Срок реализации: 64 часа

Составитель:  
Мохов Михаил Александрович,  
педагог дополнительного образования

Киров  
2024

## Пояснительная записка

Киберспорт – это командное или индивидуальное соревнование на основе компьютерных игр. 13 апреля 2017 г. в Минюсте России был зарегистрирован Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 № 183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта». В соответствии с данным приказом компьютерный спорт был переведён во второй раздел — «виды спорта, развиваемые на общероссийском уровне».

В киберспорте требуются те же качества, которые ценятся в традиционном спорте: профессионализм, целеустремлённость, инициативность, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по киберспорту «Киберспорт» (далее – программа) имеет техническую направленность и разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» *(с изменениями и дополнениями)*;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Распоряжение правительства РФ от 29 мая 2015 г. №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в РФ до 2025 года»;
- Распоряжение Правительства Кировской области от 28.04.2021 N 76 "Об утверждении Стратегии социально-экономического развития Кировской области на период до 2035 года";
- Постановление Правительства Кировской области №754-П от 30 декабря 2019 г. «Об утверждении государственной программы Кировской области «Развитие образования» *(с изменениями и дополнениями)*;
- Устав, Лицензия на образовательную деятельность, нормативные документы и локальные акты Кировского областного государственного образовательного автономного учреждения дополнительного образования «Центр технического творчества».

**Актуальность** данной программы состоит в том, что киберспорт является самой быстрорастущей спортивной дисциплиной и является наиболее удачной для развития детей школьного возраста.

**Новизна** программы состоит в практическом применении навыков принятия решений, работе в команде, общению в коллективе.

Совершенствование мелкой моторики рук происходит наряду с развитием мышления. Занятия киберспортом учит детей усердию, работе в команде, умению принимать решения, общению, лидерским качествам.

**Отличительной особенностью программы** является ориентация на усвоение детьми новых знаний и умений, формирование их способностей через активные формы и виды практической деятельности.

**Уровень освоения программы:** вводный.

**Цель программы:** развитие личностных качеств учащихся через приобщения их к компьютерному спорту.

Реализации цели программы способствует решение следующих образовательных **задач**.

Обучающие:

- формирование навыков безопасной работы с компьютерами;
- формирование знаний о киберспорте;
- формирование умения самостоятельного принятия решений;
- формирование умения работать в команде;
- формирование практических умений и навыков в игре counter-strike.

Развивающие:

- развитие познавательного интереса учащихся;
- развитие устойчивого спортивного интереса через киберспорт;
- развитие пространственного мышления.
- развитие коммуникативных умений навыков.

Воспитательные:

- развитие волевых качеств;
- воспитание трудолюбия и ответственности;
- формирование навыков культуры поведения и бесконфликтного общения;
- формирование положительной мотивации к учебно-трудовой деятельности.

Программа рассчитана один год обучения и предусматривает занятия с учащимися в возрасте 12-16 лет. Занятия проводятся один раз в неделю по 2 академических часа с перерывом 10 минут (академический час 40 мин.), всего 64 часа в год.

Новые знания, получаемые на занятиях, являются основополагающими в сфере киберспорта. Большинство информации нельзя найти в общем доступе, поэтому в школе нет похожего обучения. Все занятия проходят последовательно: одна информация дополняет другую. Занятия проходят за компьютером. Закрепление информации уходит на самостоятельную работу, которую ученики обязаны выполнять дома.

Дети школьного возраста оценивают факт развития игровых качеств. Даже если учащийся плохо справляется, то его старания поощряются, чтобы дать надежду и мотивацию, что он не стоит на месте. С этой целью внутри группы проводятся игры, соревнования.

### Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
1.	Введение в киберспорт	4	2	2	Индивидуальные задания, собеседования          Наблюдение, собеседование, практические работы, игры, соревнования
2.	Настройка игры	4	2	2	
3	Основы механики	8	2	6	
4	Позиционирование и передвижения в игре	6	2	4	
5	Механика гранат	4	2	2	
6	Игровая экономика	10	4	6	
7	Игровые роли	4	2	2	
8	Разбор игровых соревновательных карт	20	6	14	
9	Заключительные занятия	4	2	2	
<b>Итого:</b>		<b>64</b>	24	40	

## Содержание программы

### 1. Введение

*Теория.* Порядок и содержание работы за компьютерами. Правила поведения учащихся в рабочей комнате. Значение киберспорта в мире. Демонстрация команд, игровых дисциплин. Демонстрация тем занятий. Обзор игры.

*Практическая работа:* Настройка компьютера. Запуск игры.

### 2. Настройка игры

*Теория.* Параметры запуска. Настройка видео настроек, звуковых, настройка игры. Настройка своего игрового конфига и его сохранение.

*Практическая работа:*

- Настройка параметров
- настройка игры
- сохранение конфига
- Игра соревновательного режима.

### 3. Основы механики

*Теория.* Основы игры, режимы. Внутриигровая мастерская, как с ней взаимодействовать. Игровая механика, ее тренировка и отработка.

*Практическая работа:*

- Добавление необходимых карты в игру
- Отработка стрейфов
- Отработка видов стрельбы
- Игра 5x5

### 4. Позиционирование и передвижения в игре

*Теория.* Позиционирование прицела. Геометрия карт. Передвижение в игре: как правильно двигаться, делать префаиры

*Практическая работа:*

- Отработка позиционирование прицела
- Отработка префаиров
- Игра на специальных внутриигровых картах
- Игра 5x5

### 5. Механика гранат

*Теория.* Игровые гранаты, виды бросков гранаты, типы использования. Особенности гранат каждого вида, как и где используются, какие нужно учить, а какие можно использовать «от руки»

*Практическая часть:*

- Отработка механик гранат
- Игра 5x5 с упором на гранаты

### 6. Игровая экономика

*Теория.* Внутриигровая экономика: какая награда за различное оружие, награда за игровые сценарии, награда за сохранение жизни. Внутриигровые раунды и когда какой необходимо делать.

*Практическая часть:*

- Изучение наград с оружия
- Изучение наград за игровой сценарий
- Изучение луз бонуса
- Изучение награды за победу, сейв
- Изучение и отработка игровых раундов
- Игра 5x5 с упором на экономику

## **7. Игровые роли**

*Теория.* Внутриигровые роли за атаку и за защиту. Типы ролей и их отыгрыши.

*Практическая часть:*

- Разобрать роли за атаку
- Разобрать роли за защиту
- Разобрать пассивные и агрессивные роли
- Изучить и натренировать дефолт

## **8. Разбор игровых соревновательных карт**

*Теория.* Соревновательные игровые карты. Обзор всех карт какие есть на сцене в данный момент. Названия позиций на русском и английском языке, игровые зоны на карте. Также базовые гранаты за атаку и защиту.

*Практическая часть:*

- Изучение карты Mirage: преимущество сторон, зоны, название позиций, базовые гранаты, шаблоны отыгровки на ролях. Игра 5 на 5 по ролям
- Изучение карты Dust2: преимущество сторон, зоны, название позиций, базовые гранаты, шаблоны отыгровки на ролях. Игра 5 на 5 по ролям
- Изучение карты Inferno: преимущество сторон, зоны, название позиций, базовые гранаты, шаблоны отыгровки на ролях. Игра 5 на 5 по ролям

## **9. Заключительное занятие**

*Теория.* Подведение итогов

*Практическая часть:* Демонстрация навыков, приобретенных за период обучения. Проверка теории. Соревнование между игроками

## **Планируемые результаты освоения программы**

### **Предметные результаты**

У учащихся будут сформированы знания:

- правил безопасности во время работы с компьютерами;
- умение настраивать рабочее место под себя;
- знания о киберспорте;
- умение развиваться в игре;
- умение самостоятельно принимать решение;
- практические умения и навыки в игре counter-strike;
- умение работать в коллективе.

### **Метапредметные результаты**

У учащихся будут сформированы:

- умение аккуратно и терпеливо выполнять простые тренировки;
- первоначальные навыки механики игры;
- пространственное мышление;
- коммуникативные умения и навыки;
- устойчивый спортивный интерес.

### **Личностные результаты**

У учащихся будут сформированы:

- волевые качества личности;
- усердие и трудолюбие;
- мотивация к учебной деятельности,
- умение работать в коллективе;
- навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками.

Освоение дополнительной образовательной программы завершается обобщением, систематизацией изученного материала, проверкой изученного материала, соревнованиями.



## Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема	Количество часов			Дата проведения	Форма аттестации/к онтроля
		всего	теория	практика		
<b>Введение в киберспорт</b>						
1.	Понятие киберспорта	2	1	1		беседа
2.	Основные киберспортивные дисциплины	2	1	1		беседа
<b>Настройка игры</b>						
3.	Настройка системы под игровые задачи	2	1	1		беседа, практическая работа
4.	Настройка самой игры	2	1	1		Практическая работа
<b>Основы механики</b>						
5.	Определение базовых игровых механик	2	1	1		беседа
6.	Понятие стрейфов	2	1	1		Беседа, практическая работа
7.	отработка стрейфов	2	0	2		Практическая работа
8.	виды стрельбы и их отработка	2	0	2		Практическая работа
<b>Позиционирование и передвижения в игре</b>						
9.	Понятие позиционирования	2	1	1		Беседа, практическая работа
10.	Геометрия карты	2	1	1		Беседа, практическая работа
11.	Префаиры, позиционирование прицела, зона реакции	2	0	2		практическая работа
<b>Механика гранат</b>						
12.	Теория по гранатам	2	2	0		Беседа
13.	Практическое применение игровых гранат	2	0	2		практическая работа
<b>Игровая экономика</b>						
14.	Награда за игровые сценарии и оружие	2	1	1		Беседа, практическая работа

15.	Отработка экономики в игре	2	0	2		практическа я работа
16.	Игровые раунды	2	1	1		Беседа, практическа я работа
17.	Выстраивание экономики в игре	2	1	1		Беседа, практическа я работа
18.	Анализ экономики соперника	2	1	1		Беседа, практическа я работа
<b>Игровые роли</b>						
19.	Понятие ролей, определение дефолта	2	2	0		Беседа
20.	Распределение по игровым ролям, разделение задач на карте	2	0	2		практическа я работа
<b>Разбор игровых соревновательных карт</b>						
21.	Разбор позиций карты Vertigo	2	2	0		Беседа
22.	Понятие дефолт	2	2	0		Беседа
23.	Распределение по карте	2	0	2		практическа я работа
24.	Отработка дефолта	2	0	2		практическа я работа
25.	Наработка своих позиций	2	0	2		практическа я работа
26.	Наработка своих позиций	2	0	2		практическа я работа
27.	Работа над ошибками	2	0	2		практическа я работа
28.	Теория по гранатам на карте Vertigo	2	2	0		Беседа
29.	Отработка гранат Vertigo	2	0	2		практическа я работа
30.	Отработка карты Vertigo	2	0	2		практическа я работа

Заключительные занятия						
31.	Повторение пройденных тем	2	2	0		Беседа практическая работа
32.	Отработка пройденных тем	2	0	2		
<b>Итого:</b>		<b>64</b>	24	40		

## **Методическое сопровождение**

### ***Применяемые формы организации образовательного процесса.***

Формы организации учебной деятельности: индивидуальная, парная, групповая, командная.

Содержание программы предполагает использование разнообразных форм занятий: практические работы, беседы, соревнования, игры, тренировки.

### ***Методы организации учебно-познавательной деятельности***

При проведении занятия используются разные методы организации учебно-познавательной деятельности и опыта развития. На выбор конкретной формы и метода проведения занятия влияет содержание обучения, возраст, степень развития, уровень подготовки, психофизиологическое состояние детей. Основным критерий выбора метода — это создание условий для перехода конкретного воспитанника из зоны актуального развития в зону ближайшего развития.

Используемые методы:

- *репродуктивный* – делай как я, по образцу.
- *объяснительно-иллюстративный* – инструктаж, рассказ, беседа с демонстрацией наглядных пособий, тренировочных карт, готовых решений.
- *частично-поисковый* – для данного возраста включает постановку задач, в которых обучающимся не дается окончательное решение, часть посильных вопросов предлагается решить самостоятельно.

### ***Материально-техническое обеспечение***

Отдельное помещение, рассчитанное по санитарным нормам для одновременной работы 14 человек, оборудовано рабочими местами для учащихся с учетом требований НОТ, правил безопасного труда, норм производственной санитарии и технической эстетики с необходимым оборудованием: столами, стульями.

Имеются комплекты соответствующих инструментов, материалов, приспособлений: клавиатура, гарнитура с микрофоном, компьютерная мышь, коврик для компьютерной мыши.

Рабочее место педагога оборудовано письменным столом, компьютером, интерактивной доской, рабочие места учащихся располагаются по периметру общего стола.

Для каждого учащегося:

- Персональный компьютер
- Компьютерная периферия: компьютерная мышь, наушники с микрофоном, коврик для компьютерной мыши, клавиатура
- Выход в интернет

- Игровой аккаунт Steam

### **Формы и виды контроля/аттестации**

#### **Виды контроля:**

- *Входной контроль.* Проводится для определения первоначального уровня знаний, умений и навыков учащегося, его сильных и слабых сторон.

*Формы:* индивидуальные задания, собеседование, игра.

- *Текущий контроль.* Проводится по пройденным темам, разделам программы. Нацелен на отслеживание динамики освоения предметного содержания программы учащимися, метапредметных результатов, личностного развития и взаимоотношений в коллективе.

*Формы:* собеседование, тестирование, практические задания, наблюдение.

*Промежуточная аттестация.* Проводится один раз в год по итогам освоения программы/модуля программы, нацелена на проверку освоения программы учащимися, учет изменений качеств личности каждого учащегося.

*Основной формой промежуточной аттестации является*

По итогам полного изучения программы проводится диагностика результативности освоения программы учащимися с целью определения степени освоения программы каждым ребёнком. В основе диагностики лежат оцениваемые параметры, результативность освоения программы делится на 3 уровня, выражающимися определённым количеством баллов: низкий - 1 балл, средний - 3 балла, высокий - 5 баллов (Приложение 1)

## Список литературы

### Литература для педагога

1. Пименов М.А. Наша игра. История. Бизнес. Возможности. – М.: Синергия, 2020. – 396 с.
2. Шефф Д. Game over. Как Nintendo завоевала мир. – М.: Белое Яблоко, 2014. – 384 с.
3. Донован Т. История видеоигр. – М.: Белое Яблоко, 2014. – 648 с.

### Литература для учащихся

1. Дайвер М. Твой путь в киберспорт. – М.: Попурри, 2016. – 192 с.
2. Тесленко Д.И. Вопреки. Путь к победе. – Киев.: Адеф-Книга, 2019. – 375.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Диагностика результативности освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Киберспорт»**

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Число баллов	Методы диагностики
<i><b>Практическая подготовка</b></i>				
Настройка игры	Применение практических умений и навыков	Учащийся демонстрирует полученные умения и навыки, но не применяет их в практической деятельности	1	Наблюдение, практические работы
		Учащийся демонстрирует полученные умения и навыки, применяет их в практической деятельности	5	
		Учащийся демонстрирует полученные умения и навыки, применяет в практической деятельности, в незнакомых условиях	10	
	Способность самостоятельно настроить от начала и до конца	Алгоритма действий при выполнении практических заданий не составляет	1	Наблюдение, практические работы
		Алгоритм действий при выполнении практических заданий составляет при помощи педагога	5	
		Алгоритм действий при выполнении практических заданий составляет самостоятельно	10	
Владение знаниями о механике	Отсутствие затруднений в	Испытывает серьезные затруднения при выборе способа соединения деталей	1	Наблюдение, собеседование

игрового движка и физики игры	игровой механике	Работает с помощью педагога	5	практические работы
		Самостоятельно выбирает способы соединения деталей, не испытывает особых затруднений	10	

### Метапредметные результаты

#### *1. Учебно-интеллектуальные умения*

Умение выполнять теоретические знания на практике	Самостоятельность в выполнении простых игровых операций	Учащийся испытывает серьезные затруднения при игре, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога	1	Наблюдение
		Учащийся не испытывает затруднений при игре, работает с помощью педагога/родителя	5	
		Учащийся самостоятельно тренируется, играет, аккуратно и терпеливо выполняет все игровые операции	10	
Владение первоначальными знаниями игровой экономики	Самостоятельность в счете игровой экономики	Учащийся испытывает серьезные затруднения работе с игровой экономикой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога	1	Участие в соревнованиях
		Учащийся испытывает серьезные затруднения работе с игровой экономикой, работает с помощью педагога/родителя	5	



		Учащийся самостоятельно считает игровую экономику и не нуждается в помощи педагога.	10	
Устойчивый интерес к игре	Проявление практической и творческой деятельности интерес к игре	Не проявляет интереса к игре	1	Игра, собеседование
		Интерес к игре поддерживается извне, педагогом	5	
		Активно проявляет интерес к игре. Сам находит интересную информацию и делится ею с учащимися	10	
<b>2. Учебно-коммуникативные умения</b>				
Умение слушать и слышать педагога	Адекватность восприятия информации	Учащийся испытывает серьезные затруднения в концентрации внимания, с трудом воспринимает учебную информацию	1	Наблюдение, практические работы
		Слушает и слышит педагога, воспринимает учебную информацию при напоминании и контроле, иногда принимает во внимание мнение других	5	
		Учащийся сосредоточен, внимателен, слушает и слышит педагога, адекватно воспринимает информацию, уважает мнения других	10	
<b>3. Учебно-организационные умения и навыки</b>				

Умение организовать свое рабочее (учебное) место. Умение аккуратно выполнять работу	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место и убирать его за собой	Учащийся испытывает серьезные затруднения при организации своего рабочего места, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога	1	Наблюдение, практические работы
		Демонстрирует низкое неаккуратное качество работы, постоянные ошибки, требуются постоянные проверки и исправления	5	
		Качество работы учащегося соответствует предъявляемым требованиям, встречаются ошибки, приходится проверять его работу	10	
<b>Личностные результаты</b>				
Волевые качества личности	Способность выдерживать определенные нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности	Терпения хватает меньше, чем на ½ занятия	1	Наблюдение  Методика Е.П. Ильиным и Е.К. Фешенко
		Терпения хватает больше, чем на ½ занятия	5	
		Терпения хватает на все занятие	10	
Мотивация к учебной деятельности	осознанное участие в освоении образовательной программы	Интерес к занятиям продиктован учащемуся извне	1	Наблюдение
		Интерес периодически поддерживается учащимся	5	
		Интерес постоянно поддерживается учащимся самостоятельно	10	
Умение работать в группе	Отношение учащегося к столкновению	Периодически провоцирует конфликты	1	Собеседование Опросник «Оценка
		Сам в конфликтах не участвует, старается их избежать	5	

	интересов	Пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты	10	собственного поведения в конфликтной ситуации» Наблюдение
Навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками	Отношение ребенка к общим делам, умение воспринимать общие дела, как свои собственные	Избегает участия в общих делах	1	Наблюдение Тестирование «Уровень сотрудничества в детском коллективе»
		Участвует при побуждении извне	5	
		Инициативен в общих делах	10	

**Низкий уровень: 12-45 баллов**

**Средний уровень: 46-100 баллов**

**Высокий уровень: 100-120 баллов**