

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ КУЗБАССА
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«КУЗБАССКИЙ ЦЕНТР ДОМ ЮНАРМИИ»

Принята на заседании
педагогического совета
от 03 июня 2024 г.
Протокол № 1

Утверждаю
Директор ГАУДО КЦ
Ведягин Д. Ю.
03 июня 2024 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности

«Юнармейский киберспорт»

базовый уровень
возраст обучающихся 12–18 лет
срок реализации 1 год

Разработчик:
Горовой Максим Вячеславович,
педагог дополнительного
образования

г. Кемерово, 2024 г.

Содержание

1. Комплекс основных характеристик программы	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	6
1.3 Учебно-тематический план	7
1.4. Содержание учебно-тематического плана	14
1.5. Планируемые результаты	22
2. Комплекс организационно-педагогических условий	23
2.1. Календарный учебный график	23
2.2. Условия реализации программы	23
2.3. Формы контроля	24
2.4. Оценочные материалы	24
2.5. Методические материалы	24
2.6. Список литературы	26

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юнармейский киберспорт» (далее – программа) технической направленности рассчитана на детей и подростков 12–18 лет. Основным видом деятельности по программе – киберспорт.

При разработке данной программы учитывались следующие нормативные документы:

- Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);

- Изменения в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» 273-ФЗ в части определения содержания воспитания в образовательном процессе с 1.09.2020;

- Указа Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года», определяющего одной из национальных целей развития Российской Федерации предоставление возможности для самореализации и развития талантов

- Государственная программа РФ «Развитие образования» на 2018 - 2025 гг. (постановление Правительства Российской Федерации от 26 декабря 2017 г. № 1642);

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р);

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;

- Методические рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и

компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны Минпросвещения России письмо от 29.09.2023 №АБ 3935/06;

– «Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей» (утверждена приказом Министерства просвещения РФ № 467 от 3 сентября 2019 года);

– Приказ Минтруда России от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года 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»;

– Поручение Президента Российской Федерации от 3 июня 2014 г. № Пр-1280 «О мерах по совершенствованию военно- патриотического воспитания граждан Российской Федерации»;

– Федеральный проект «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации 2021-2024 гг.» национального проекта «Образование»;

– Устав Всероссийского детско-юношеского военно-патриотического общественного движения «ЮНАРМИЯ»;

– Устав и локальные акты образовательной организации, регламентирующие учебный процесс.

Киберспорт признан в нашем государстве приказом Минспорта России от 30 октября 2015 г. № 995 «Об утверждении Порядка разработки и предоставления общероссийскими спортивными федерациями в Министерство спорта Российской Федерации программ развития видов спорта». С 2019 года школьная киберспортивная лига признана официальным всероссийским соревнованием. Федерация компьютерного спорта России (ЭФКС России) основана в 2000 году. Во время Всероссийского открытого урока «Помнить - значит знать» 1 сентября 2020 г. президент РФ В.В. Путин заявил о поддержке идеи проводить киберспортивные турниры в российских школах, чтобы российские геймеры смогли выступать на международных чемпионатах.

Актуальность Программы. Киберспорт – одно из популярных, динамично развивающихся современных направлений. Занятия киберспортом улучшают внимание, развивают аналитическое мышление и интеллектуальные способности. Кроме того, благодаря патриотической составляющей «Киберспорт» является ведущим направлением ВВПОД «ЮНАРМИЯ». В связи с этим данная образовательная программа направлена

на освоение игр, рекомендованных Главным Штабом ВВПОД «ЮНАРМИЯ»: Мир танков (3x3), Dota 2 (5x5), Valorant (5x5), Tanks Blits (3x3), StandOFF 2 (5x5), PUBG Mobile (одиночный). Освоение данной программы позволит участникам юнармейского движения расширить знания по истории, даст возможность узнать о военной технике разных стран, о ее конструкторских и боевых возможностях.

Отличительные особенности Программы. Обучение по данной программе предполагает использование компьютера как средства игровой практики, но это не значит, что обучающиеся будут только играть. Игровые практики позволят обучающимся формировать представление об особенностях планирования, составления тактических схем и решения логических задач.

Адресат Программы – обучающиеся 12-18 лет, владеющие навыками работы с персональными компьютерами. Одновременно на занятиях могут присутствовать 8 человек.

Объем Программы: 216 часов, срок освоения программы – 1 год.

Форма обучения очная. Основная форма организации образовательного процесса – занятие. Занятия могут проводиться по группам, индивидуально или всем составом объединения в кабинете, оборудованном 8 рабочими местами с компьютерами. Реализация программы предусматривает организацию и проведение воспитательных мероприятий, участие обучающихся в тактических играх, в онлайн и офлайн турнирах.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 3 часа.

Особенности организации образовательного процесса. Форма реализации программы – традиционная, через линейную последовательность освоения содержания в течение одного года в одной образовательной организации с частичным применением дистанционных технологий и использованием электронного обучения и/или участия в онлайн/офлайн чемпионатах. Работа с детьми по данной программе делится на теоретические и практические занятия, которые предусматривают обучение как в командах, так и индивидуально для лучшего освоения материала.

Педагогический процесс направлен на овладение рациональными формами ведения спортивной борьбы в процессе специфической соревновательной деятельности. Она включает в себя: изучение общих положений тактики, выбранного вида спорта, приемов судейства и положения о соревнованиях, тактического опыта сильнейших спортсменов, освоение умений строить свою тактику в предстоящих соревнованиях; моделирование необходимых условий в тренировке и контрольных соревнованиях для практического овладения тактическими построениями. Ее результатом является обеспечение определенного уровня тактической подготовленности спортсмена или команды.

Тактическая подготовленность киберспортсменов тесно связана с использованием разнообразных технических приемов, со способами их

выполнения, выбором наступательной, оборонительной, контратакующей тактики и ее формами (индивидуальной, групповой или командной).

Теоретический блок включает информационно-просветительский материал по разделам и темам программы. Среди методов обучения данного блока преобладают:

- устное изложения материала (рассказ, лекция, объяснение и др.);
- беседа;
- показ (демонстрация, просмотр повторов профессиональных трансляций и др.);
- самоподготовка.

Формы работы:

- просмотр трансляций профессиональных игроков;
- просмотр трансляций профессиональных турниров;
- развитие мелкой моторики;
- развитие тактического мышления;
- обсуждение ролевых особенностей каждого киберспортсмена.

Практический блок включает практические, самостоятельные групповые и индивидуальные задания в рамках закрепления теоретического материала. Среди методов обучения данного блока можно выделить:

- индивидуальные и групповые задания (для отработки специфических навыков, при подготовке к турнирам и др.);
- практика за компьютером;
- отработка тактического плана;
- внутригрупповые турниры.

1.2 Цели и задачи программы

Цель: развитие интеллектуальных, коммуникативных и творческих способностей обучающихся посредством приобщения к киберспорту; формирование у обучающихся устойчивого интереса к участию в соревнованиях и турнирах по киберспорту.

Задачи образовательные:

- познакомить с основами киберспорта;
- обучить стратегическому мышлению, выработать у обучающихся командный дух и базовое понимание термина «стратегия»;
- научить основам построения коммуникации в команде, межличностных контактах и в рабочей группе;
- повысить уровень командной деятельности и индивидуального исполнения задач на своей игровой роли;
- научить использованию специальных методов подготовки и ведения киберспортивных мероприятий.

Задачи развивающие:

- познакомить с методами работы и распределением обязанностей в команде;

- способствовать развитию мелкой моторики, быстроты реакции, скорости принятия решений, стрессоустойчивости;
- способствовать развитию лидерских, индивидуальных и командных качеств у обучающихся посредством выполнения ролевых задач в играх;
- способствовать развитию математических способностей: применение элементов уравнений теории вероятности, подсчёт и анализ информации, статистика.

Задачи воспитательные:

- сформировать межличностные отношения между обучающимися;
- способствовать воспитанию волевой подготовки у обучающихся, целеустремленности, настойчивости, решительности и смелости, выдержки и самообладания;
- способствовать воспитанию чувства дружбы и товарищества, духа коллективизма;
- выявлять обучающихся, демонстрирующих выдающиеся способности в киберспорте, создавать условия для приобретения соревновательного опыта и формирования спортивной культуры обучающихся.

1.3. Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Знакомство. Организация места за компьютером. Безопасность в Интернете. Правила личной безопасности	2	1	1	Собеседование, практическое задание
2.	Раздел 1.Общая информация о киберспортивных дисциплинах	3	3	0	
2.1.	Тема 1.1 Общая информация: Мир Танков, Dota 2, Valorant, Tank Blitz, Standoff 2, PUBG mobile. Командные игры на развитие коммуникативных навыков, скорости принятия решений, развития стратегического мышления и формирования лидерских качеств. Принципиальные отличия представленных киберспортивных дисциплин	3	3	0	Лекция
3.	Раздел 2. Киберспортивная дисциплина PUBG mobile	28	9	19	
3.1	Тема 2.1 Правила киберспортивной дисциплины. Судейская практика	1	1	0	Лекция

3.2	Тема 2.2 Формирование состава группы в соответствии с киберспортивной дисциплиной	1	1	0	Лекция
3.3	Тема 2.3 Настройки управления, как залог успешного ведения боя	2	1	1	Лекция, тренировочный режим
3.4	Тема 2.4 Виды оружия, шлемы, жилеты, рюкзаки, предусмотренные в игре. Механики восстановления здоровья\положительные эффекты. Иные механики игры.	3	3	0	Лекция, тестирование
3.5	Тема 2.5 Работа за телефоном обучающегося, игровая практика (тренировочные игры для понимания лично обучающимися специфики дисциплины)	2	0	2	Тренировочные игры
3.6	Тема 2.6 Стратегии и тактические приёмы при игре в одиночку.	9	2	7	Лекция, тренировочные игры
3.7	Тема 2.7 Участие во внутригрупповом турнире по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов	5	1	4	Внутренний турнир
3.8	Тема 2.8 Участие в турнире/соревновании по киберспортивной дисциплине	5	0	5	Участие в турнире
4	Раздел 3. Киберспортивная дисциплина Tank Blitz	31	8	23	
4.1	Тема 3.1 Правила киберспортивной дисциплины. Судейская практика	1	1	0	Лекция
4.2	Тема 3.2 Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине. Особенности игры на каждой роли в команде.	1	1	0	Лекция
4.3	Тема 3.3 Выявление психологических особенностей обучающихся, позволяющих определить совместимость в команде	1	1	0	Лекция, опрос
4.4	Тема 3.4 Формирование состава группы в соответствии с киберспортивной дисциплиной	1	1	0	Лекция, опрос
4.5	Тема 3.5 Работа за телефоном обучающихся, игровая практика (тренировочные игры для понимания лично обучающимися специфики дисциплины)	2	0	2	Тренировочные игры

4.6	Тема 3.6 Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде	5	1	4	Лекция, тренировочные игры
4.7	Тема 3.7 Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах	2	2	0	Лекция
4.8	Тема 3.8 Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине	3	0	3	Тренировочные игры
4.9	Тема 3.9 Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде	3	0	3	Тренировочные игры
4.10	Тема 3.10 Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде	2	0	2	Тренировочные игры
4.11	Тема 3.11 Участие во внутригрупповом турнире по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов	5	1	4	Внутренний турнир
4.12	Тема 3.12 Участие в турнире/соревновании по киберспортивной дисциплине	5	0	5	Участие в турнире
5	Раздел 4. Киберспортивная дисциплина Standoff 2	34	10	24	
5.1	Тема 4.1 Правила киберспортивной дисциплины. Судейская практика	1	1	0	Лекция
5.2	Тема 4.2 Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине. Особенности игры на каждой роли в команде.	1	1	0	Лекция
5.3	Тема 4.3 Виды оружия в киберспортивной дисциплине. Экономика киберспортивной дисциплины	1	1	0	Лекция, опрос
5.4	Тема 4.4 Выявление психологических особенностей обучающихся, позволяющих определить совместимость в команде	1	1	0	Лекция, опрос
5.5	Тема 4.5 Формирование состава группы в соответствии с киберспортивной дисциплиной	1	1	0	Лекция, опрос
5.6	Тема 4.6 Работа за телефоном обучающихся, игровая практика (тренировочные игры для понимания лично обучающимися специфики дисциплины)	3	1	2	Тренировочные игры

5.7	Тема 4.7 Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде	5	1	4	Лекция, тренировочные игры
5.8	Тема 4.8 Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах	2	2	0	Лекция
5.9	Тема 4.9 Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине	3	0	3	Тренировочные игры
5.10	Тема 4.10 Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде	3	0	3	Лекция, тренировочные игры
5.11	Тема 4.11 Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде	3	0	3	Лекция, тренировочные игры
5.12	Тема 4.12 Участие во внутригрупповом турнире по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов	5	1	4	Внутренний турнир
5.13	Тема 4.13 Участие в турнире/соревновании по киберспортивной дисциплине	5	0	5	Участие в турнире
6	Раздел 5. Киберспортивная дисциплина «Мир Танков»	33	10	24	
6.1	Тема 5.1 Правила киберспортивной дисциплины. Судейская практика	1	1	0	Лекция
6.2	Тема 5.2 Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине. Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине	1	1	0	Лекция
6.3	Тема 5.3 Выявление психологических особенностей обучающихся, позволяющих определить совместимость в команде	1	1	0	Лекция, опрос
6.4	Тема 5.4 Формирование состава группы в соответствии с киберспортивной дисциплиной	1	1	0	Лекция, опрос
6.5	Тема 5.5 Работа за компьютером, игровая практика (тренировочные игры для понимания лично обучающимися специфики дисциплины)	2	0	2	Тренировочные игры
6.6	Тема 5.6 Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде	5	1	4	Лекция, тренировочные игры

6.7	Тема 5.7 Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах	2	2	0	Лекция
6.8	Тема 5.8 Анализ профессиональных матчей киберспортивной дисциплины	2	2	0	Лекция, опрос
6.9	Тема 5.9 Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине	3	0	3	Тренировочные игры
6.10	Тема 5.10 Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде	3	0	3	Лекция, тренировочные игры
6.11	Тема 5.11 Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде	3	0	3	Лекция, тренировочные игры
6.12	Тема 5.12 Участие во внутригрупповом турнире по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов	5	1	4	Внутренний турнир
6.13	Тема 5.13 Участие в турнире/соревновании по киберспортивной дисциплине	5	0	5	Участие в турнире
7	Раздел 6. Киберспортивная дисциплина Valorant	39	13	26	
7.1	Тема 6.1 Правила киберспортивной дисциплины. Судейская практика	1	1	0	Лекция
7.2	Тема 6.2 Информационных об агентах и различных ролях в команде по киберспортивной дисциплине. Особенности игры на каждой роли в команде	1	1	0	Лекция
7.3	Тема 6.3 Раунды. Виды оружия в киберспортивной дисциплине. Экономика киберспортивной дисциплины.	1	1	0	Лекция, опрос
7.4	Тема 6.4 Выявление психологических особенностей обучающихся, позволяющих определить совместимость в команде	1	1	0	Лекция, опрос
7.5	Тема 6.5 Формирование состава группы в соответствии с киберспортивной дисциплиной	1	1	0	Лекция, опрос
7.6	Тема 6.6 Работа за компьютером, игровая практика (тренировочные игры для понимания лично обучающимися специфики дисциплины)	2	0	2	Тренировочные игры

7.7	Тема 6.7 Игровые карты. Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде.	6	2	4	Лекция, тренировочные игры
7.8	Тема 6.8 Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах. Базовые раскладки на картах	5	3	2	Лекция, тренировочные игры
7.9	Тема 6.9 Анализ профессиональных матчей киберспортивной дисциплины	2	2	0	Лекция, опрос
7.10	Тема 6.10 Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине	3	0	3	Лекция, тренировочные игры
7.11	Тема 6.11 Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде	3	0	3	Лекция, тренировочные игры
7.12	Тема 6.12 Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде	3	0	3	Лекция, тренировочные игры
7.13	Тема 6.13 Участие во внутригрупповом турнире по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов	5	1	4	Внутренний турнир
7.14	Тема 6.14 Участие в турнире/соревновании по киберспортивной дисциплине	5	0	5	Участие в турнире
8	Раздел 7. Киберспортивная дисциплина Dota 2	43	16	27	
8.1	Тема 7.1 Правила киберспортивной дисциплины. Судейская практика	1	1	0	Лекция
8.2	Тема 7.2 Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине. Особенности игры на каждой роли в команде	2	2	0	Лекция
8.3	Тема 7.3 Настройки управления. Экономика киберспортивной дисциплины, система выкупа	2	1	1	Лекция
8.4	Тема 7.4 Игровая карта. Появления рун, лотосов. Особенности игры, завязанные на времени матча, в том числе стадии матча	2	2	0	Лекция, опрос
8.5	Тема 7.5 Крипы и все завязанные на них игровые механики	2	1	1	Лекция, опрос
8.6	Тема 7.6 Предметы и механика предметов в игре	1	1	0	Лекция, опрос
8.7	Тема 7.7 Выявление психологических особенностей обучающихся, позволяющих	1	1	0	Лекция, опрос

	определить совместимость в команде				
8.8	Тема 7.8 Формирование состава группы в соответствии с киберспортивной дисциплиной	1	1	0	Лекция, опрос
8.9	Тема 7.9 Работа за компьютером, игровая практика (тренировочные игры для понимания лично обучающимися специфики дисциплины)	2	0	2	Тренировочные игры
8.10	Тема 7.10 Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде	6	2	4	Лекция, тренировочные игры
8.11	Тема 7.11 Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах	2	1	1	Лекция, тренировочные игры
8.12	Тема 7.12 Анализ профессиональных матчей киберспортивной дисциплины	2	2	0	Лекция, опрос
8.13	Тема 7.13 Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине	3	0	3	Тренировочные игры
8.14	Тема 7.14 Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде	3	0	3	Тренировочные игры
8.15	Тема 7.15 Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде	3	0	3	Тренировочные игры
8.16	Тема 7.16 Участие во внутригрупповом турнире по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов	5	1	4	Внутренний турнир
8.17	Тема 7.17 Участие в турнире/соревновании по киберспортивной дисциплине	5	0	5	Участие в турнире
9	Раздел 8. Итоговая аттестация	3	3	0	Тест
10	Итоговое занятие	3	3	0	Опрос
	Итого	216			

1.4. Содержание учебно-тематического плана

Вводное занятие. Знакомство. Организация места за компьютером. Безопасность в Интернете. Правила личной безопасности. (2 часа)

Теория: Правила поведения в компьютерном классе, при работе с компьютером. Правила поведения за компьютером. Правила безопасности в интернете и личной безопасности.

Практика: Игра на знакомство. Подготовка рабочего места к занятию. Организация рабочего места.

Раздел 1. Общая информация о киберспортивных дисциплинах (6 часов)

Тема 1.1. Общая информация: Мир Танков, Dota 2, Valorant, Tank Blitz, Standoff 2, PUBG mobile. Командные игры на развитие коммуникативных навыков, скорости принятия решений, развития стратегического мышления и формирования лидерских качеств. Принципиальные отличия представленных игр.

Теория: Общая информация о играх и жанрах, представленных игр.

Раздел 2. Киберспортивная дисциплина PUBG mobile (27 часов)

Тема 2.1. Правила киберспортивной дисциплины. Судейская практика

Теория: Детальное изучение форм судейства и правил киберспортивных дисциплин.

Тема 2.2. Формирование состава группы в соответствии с киберспортивной дисциплиной

Теория: Изучение формирования состава группы в соответствии с киберспортивной дисциплиной. Особенности ведения игры в одиночном режиме.

Тема 2.3. Настройки управления, как залог успешного ведения боя

Теория: Обзор основных настроек управления, секреты и неочевидные приёмы.

Практика: Просмотр выбранных настроек непосредственно в игре и их корректирование.

Тема 2.4. Виды оружия, шлемы, жилеты, рюкзаки, предусмотренные в игре. Механики восстановления здоровья\положительные эффекты. Иные механики игры.

Теория: Изучение видов оружия, шлемов, жилетов, рюкзаков, предусмотренных в игре. Изучение механик восстановления здоровья\положительных эффектов. Иные механики игры.

Тема 2.5. Работа за телефоном обучающегося, игровая практика (тренировочные игры, для понимания лично обучающимися специфики дисциплины)

Практика: Проведение нескольких матчей для ознакомления с игрой.

Тема 2.6. Стратегии и тактические приёмы при игре в одиночку.

Теория: Изучение стратегий и тактических приёмов.

Практика: Применение знаний на практике.

Тема 2.7. Участие во внутригрупповом турнире по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов

Практика: Участие во внутригрупповом турнире.

Теория: Просмотр и обсуждение матчей оппонентов после турнира.

Тема 2.8. Участие в турнире/соревновании по киберспортивной дисциплине

Практика: Участие в турнире по киберспортивной дисциплине.

Раздел 3. Киберспортивная дисциплина Tank Blitz (29 часов)

Тема 3.1. Правила киберспортивной дисциплины. Судейская практика

Теория: Детальное изучение форм судейства и правил киберспортивных дисциплин.

Тема 3.2. Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине. Особенности игры на каждой роли в команде.

Теория: Разбор типов техники и особенности игры за каждую из них.

Тема 3.3. Выявление психологических особенностей обучающихся, позволяющих определить совместимость в команде

Теория: Изучение психологических особенностей обучающихся.

Практика: Тестирование на совместимость в команде.

Тема 3.4. Формирование состава группы в соответствии с киберспортивной дисциплиной

Теория: Изучение формирования состава группы в соответствии с киберспортивной дисциплиной.

Практика: Разбивка на команды, учитывая предпочтительные роли обучающихся.

Тема 3.5. Работа за телефоном обучающихся, игровая практика (тренировочные игры, для понимания лично обучающимися специфики дисциплины)

Практика: Проведение нескольких матчей для ознакомления.

Тема 3.6. Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде

Теория: Обзор существующих стратегий и тактических приёмов при игре в команде.

Практика: Отработка стратегии и тактических приёмов при игре в команде.

Тема 3.7. Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах

Теория: Изучение особенностей реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.

Тема 3.8. Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине

Практика: Отработка тактических приёмов по киберспортивной дисциплине

Тема 3.9. Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде

Практика: Отработка тактических приёмов помехи противнику.

Тема 3.10. Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде

Практика: Отработка тактических приёмов помощи союзнику.

Тема 3.11. Участие во внутригрупповом турнире по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов

Практика: Участие во внутригрупповом турнире.

Теория: Просмотр и обсуждение матчей оппонентов во время и после турнира.

Тема 3.12. Участие в турнире/соревновании по киберспортивной дисциплине

Практика: Участие в турнире по киберспортивной дисциплине.

Раздел 4. Киберспортивная дисциплина Standoff 2 (34 часа)

Тема 4.1. Правила киберспортивной дисциплины. Судейская практика

Теория: Детальное изучение форм судейства и правил киберспортивных дисциплин.

Тема 4.2. Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине. Особенности игры на каждой роли в команде.

Теория: Анализ существующих ролей для игры в команде из 5-ти человек. Особенности игры за каждую из ролей.

Тема 4.3. Виды оружия в киберспортивной дисциплине. Экономика киберспортивной дисциплины

Тема 4.4. Выявление психологических особенностей обучающихся, позволяющих определить совместимость в команде

Теория: Изучение психологических особенностей обучающихся.

Практика: Тестирование на совместимость в команде.

Тема 4.5. Формирование состава группы в соответствии с киберспортивной дисциплиной

Теория: Изучение формирования состава группы в соответствии с киберспортивной дисциплиной.

Практика: Разбивка на команды, учитывая предпочтительные роли обучающихся.

Тема 4.6. Работа за телефоном обучающихся, игровая практика (тренировочные игры, для понимания лично обучающимися специфики дисциплины)

Практика: Проведение нескольких матчей для ознакомления.

Тема 4.7. Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде

Теория: Обзор существующих стратегий и тактических приёмов при игре в команде.

Практика: Отработка стратегии и тактических приёмов при игре в команде.

Тема 4.8. Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах

Теория: Изучение особенностей реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.

Тема 4.9. Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине

Практика: Отработка тактических приёмов по киберспортивной дисциплине

Тема 4.10. Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде

Практика: Отработка тактических приёмов помехи противнику.

Тема 4.11. Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде

Практика: Отработка тактических приёмов помощи союзнику.

Тема 4.12. Участие во внутригрупповом турнире по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов

Практика: Участие во внутригрупповом турнире.

Теория: Просмотр и обсуждение матчей оппонентов во время и после турнира.

Тема 4.13. Участие в турнире/соревновании по киберспортивной дисциплине

Практика: Участие в турнире по киберспортивной дисциплине.

Раздел 5. Киберспортивная дисциплина Мир танков (29 часов)

Тема 5.1. Правила киберспортивной дисциплины. Судейская практика

Теория: Детальное изучение форм судейства и правил киберспортивных дисциплин.

Тема 5.2. Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине. Особенности игры на каждой роли в команде.

Теория: Разбор типов техники и особенности игры за каждую из них.

Тема 5.3. Выявление психологических особенностей обучающихся, позволяющих определить совместимость в команде

Теория: Изучение психологических особенностей обучающихся.

Практика: Тестирование на совместимость в команде.

Тема 5.4. Формирование состава группы в соответствии с киберспортивной дисциплиной

Теория: Изучение формирования состава группы в соответствии с киберспортивной дисциплиной.

Практика: Разбивка на команды, учитывая предпочтительные роли обучающихся.

Тема 5.5. Работа за компьютером, игровая практика (тренировочные игры, для понимания лично обучающимися специфики дисциплины)

Практика: Проведение нескольких матчей для ознакомления.

Тема 5.6. Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде

Теория: Обзор существующих стратегий и тактических приёмов при игре в команде.

Практика: Отработка стратегии и тактических приёмов при игре в команде.

Тема 5.7. Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах

Теория: Изучение особенностей реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.

Тема 5.8. Анализ профессиональных матчей киберспортивной дисциплины

Теория: Изучение и анализ профессиональных матчей киберспортивной дисциплины.

Тема 5.9. Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине

Практика: Отработка тактических приёмов по киберспортивной дисциплине

Тема 5.10. Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде

Практика: Отработка тактических приёмов помехи противнику.

Тема 5.11. Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде

Практика: Отработка тактических приёмов помощи союзнику.

Тема 5.12. Участие во внутригрупповом турнире по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов

Практика: Участие во внутригрупповом турнире.

Теория: Просмотр и обсуждение матчей оппонентов во время и после турнира.

Тема 5.13. Участие в турнире/соревновании по киберспортивной дисциплине

Практика: Участие в турнире по киберспортивной дисциплине.

Раздел 6. Киберспортивная дисциплина Valorant (32 часа)

Тема 6.1. Правила киберспортивной дисциплины. Судейская практика

Теория: Детальное изучение форм судейства и правил киберспортивных дисциплин.

Тема 6.2. Информационных об агентах и различных ролях в команде по киберспортивной дисциплине. Особенности игры на каждой роли в команде

Теория: Анализ существующих ролей для игры в команде из 5-ти человек. Особенности игры за каждую из ролей.

Тема 6.3. Раунды. Виды оружия в киберспортивной дисциплине. Экономика киберспортивной дисциплины

Теория: Изучение строения матча, видов оружия и экономики киберспортивной дисциплины.

Тема 6.4. Выявление психологических особенностей обучающихся, позволяющих определить совместимость в команде

Теория: Изучение психологических особенностей обучающихся.

Практика: Тестирование на совместимость в команде.

Тема 6.5. Формирование состава группы в соответствии с киберспортивной дисциплиной

Теория: Изучение формирования состава группы в соответствии с киберспортивной дисциплиной.

Практика: Разбивка на команды, учитывая предпочтительные роли обучающихся.

Тема 6.6. Работа за компьютером, игровая практика (тренировочные игры, для понимания лично обучающимися специфики дисциплины)

Практика: Проведение нескольких матчей для ознакомления.

Тема 6.7. Игровые карты. Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде.

Теория: Обзор существующих игровых карт, стратегий и тактических приёмов при игре в команде.

Практика: Отработка стратегии и тактических приёмов при игре в команде.

Тема 6.8. Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах. Базовые раскидки на картах

Теория: Изучение особенностей реализации своей роли в команде при различных игровых моментах. Изучение раскидок на картах

Практика: Применение полученных знаний на практике

Тема 6.9. Анализ профессиональных матчей киберспортивной дисциплины

Теория: Изучение и анализ профессиональных матчей киберспортивной дисциплины.

Тема 6.10. Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине

Практика: Отработка тактических приёмов по киберспортивной дисциплине.

Тема 6.11. Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде

Практика: Отработка тактических приёмов помехи противнику.

Тема 6.12. Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде

Практика: Отработка тактических приёмов помощи союзнику.

Тема 6.13. Участие во внутригрупповом турнире по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов

Практика: Участие во внутригрупповом турнире.

Теория: Просмотр и обсуждение матчей оппонентов во время и после турнира.

Тема 6.14. Участие в турнире/соревновании по киберспортивной дисциплине

Практика: Участие в турнире по киберспортивной дисциплине.

Раздел 7. Киберспортивная дисциплина Dota 2 (32 часа)

Тема 7.1. Правила киберспортивной дисциплины. Судейская практика

Теория: Детальное изучение форм судейства и правил киберспортивных дисциплин.

Тема 7.2. Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине. Особенности игры на каждой роли в команде

Теория: Анализ существующих ролей для игры в команде из 5-ти человек. Особенности игры за каждую из ролей.

Тема 7.3. Настройки управления. Экономика киберспортивной дисциплины, система выкупа

Теория: Обзор основных настроек управления, секреты и неочевидные приёмы. Обзор системы экономики в киберспортивной дисциплине и система выкупа

Тема 7.4. Игровая карта. Появления рун, лотосов. Особенности игры, завязанные на времени матча, в том числе стадии матча

Теория: Изучение игровой карты, механики появления рун, лотосов. Изучение особенностей игры, завязанные на времени матча.

Тема 7.5. Крипы и все завязанные на них игровые механики

Теория: Изучение видов крипов и завязанных на них игровых механик.

Тема 7.6. Предметы и механики предметов в игре

Теория: Изучение предметов и завязанных на них механиках в игре.

Тема 7.7. Выявление психологических особенностей обучающихся, позволяющих определить совместимость в команде

Теория: Изучение психологических особенностей обучающихся.

Практика: Тестирование на совместимость в команде.

Тема 7.8. Формирование состава группы в соответствии с киберспортивной дисциплиной

Теория: Изучение формирования состава группы в соответствии с киберспортивной дисциплиной.

Практика: Разбивка на команды, учитывая предпочтительные роли обучающихся.

Тема 7.9. Работа за компьютером, игровая практика (тренировочные игры, для понимания лично обучающимися специфики дисциплины)

Практика: Проведение нескольких матчей для ознакомления.

Тема 7.10. Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде

Теория: Обзор существующих игровых карт, стратегий и тактических приёмов при игре в команде.

Практика: Отработка стратегии и тактических приёмов при игре в команде.

Тема 7.11. Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах

Теория: Изучение особенностей реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.

Практика: Применение знаний на практике.

Тема 7.12. Анализ профессиональных матчей киберспортивной дисциплины

Теория: Изучение и анализ профессиональных матчей киберспортивной дисциплины.

Тема 7.13. Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине

Практика: Отработка тактических приёмов по киберспортивной дисциплине.

Тема 7.14. Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде

Практика: Отработка тактических приёмов помехи противнику.

Тема 7.15. Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде

Практика: Отработка тактических приёмов помощи союзнику.

Тема 7.16. Участие во внутригрупповом турнире по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов

Практика: Участие во внутригрупповом турнире.

Теория: Просмотр и обсуждение матчей оппонентов во время и после турнира.

Тема 7.17. Участие в турнире/соревновании по киберспортивной дисциплине

Практика: Участие в турнире по киберспортивной дисциплине.

1.5. Планируемые результаты

По окончании 1 года обучения, обучающиеся будут знать:

- основы тактических действий;
- основы формулирования стратегических действий
- основы командных действий;
- правила киберспортивных дисциплин;
- правила участия в турнирах и соревнованиях.

Будут уметь:

- планировать и контролировать процесс тренировок;
- уметь заниматься самостоятельно – тренировать и оттачивать контроль и внимание в компьютерных играх;
- грамотно владеть обстановкой во время тренировочного процесса и соревновательного момента;

Будут владеть:

- навыком управления клавиатурой и компьютерной мышью;
- навыком принятия решения в краткий период времени.

В результате обучения по программе обучающиеся приобретут такие личностные качества как:

- гражданская ответственность, патриотизм, уважение к социальным нормам;
- творческая инициатива, самостоятельность;
- лидерские качества, усидчивость.

В результате обучения по программе у обучающихся будут сформированы такие метапредметные компетенции как:

- мелкая моторика, быстрота реакции, скорость принятия решений, стрессоустойчивость;
- вычислительные и аналитические навыки;
- умение четко, кратко излагать свои мысли, отстаивать свою точку зрения;
- самостоятельность в учебно-познавательной деятельности;
- умение работать в команде;
- наблюдательность, умение доводить работу до конца;
- сотрудничество со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности;
- навыки межличностного общения в условиях сетевых игр.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

Этапы образовательного процесса	1 год обучения
Продолжительность учебного года	36 недель
Количество учебных часов	216
Продолжительность занятия	3 по 40 мин
Количество занятий в неделю	2
Начало учебного года	15 сентября
Окончание учебного года	31 мая
Сроки комплектования учебных групп	1 сентября - 15 сентября
Режим работы в каникулярное время (осенние, зимние, весенние)	По расписанию, воспитательные мероприятия
Режим работы в период летних каникул	Участие в соревнованиях

2.2 Условия реализации программы

Условия реализации:

Финансовые и материально-технические: стационарные компьютеры или ноутбуки в количестве 8 штук, девайсы (наушники, компьютерная проводная мышь, коврики для каждого ноутбука, если компьютер стационарный, то клавиатура и экран), операционная система Windows 10, программное обеспечение, приложения Steam, Riot, лаунчер игры «Мир танков». Для мобильных игр требуется наличие телефонов у обучающихся с предустановленными приложениями: Tank Blitz, Standoff 2, PUBG Mobile.

Кадровые: Реализацию программы осуществляют 1 педагог дополнительного образования, имеющий высшее образование и отвечающий квалификационным требованиям, указанным в Профессиональном стандарте «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Минтруда России от 05.05.2018 г. № 298н). Умение работать индивидуально с детьми и формировать из них команды, выделять лидеров и распределять роль каждого игрока. Знание киберспортивных дисциплин, формат соревнований, передовых технологий в компьютерной технике.

Информационные: Выход в интернет, комплект видеоматериалов, мультимедийные презентации по темам занятий.

Занятия проводятся в кабинетах, соответствующих требованиям техники безопасности, пожарной безопасности, санитарным нормам (столы, стулья по росту и количеству обучающихся).

2.3. Формы контроля

Для отслеживания результатов освоения программы в каждом разделе предусмотрен диагностический инструментарий, который помогает педагогу оценить уровень и качество освоения учебного материала.

В качестве диагностического инструментария используются:

- тренировочные игры;
- тестирование;
- внутренние турниры;
- опросы, беседы, анкеты;
- игровые технологии (викторины, игры-задания, тренинги-задания и др.).

Формой аттестации по итогам реализации программы является участие в турнирах и соревнованиях различного уровня.

2.4. Оценочные материалы

Ниже представлены критерии оценки результатов обучения по программе.

№	Перечень критериев мониторинга эффективности реализации ДООП «Юнармейский киберпорт»	Инструментарий	Описание
1	Элементарная грамотность, базовые знания предмета изучения, терминов	Упражнения Тестирование Ролевые игры	Упражнения различного типа, тестовые задания и опросники, ролевые игры с моделированием ситуаций.
2	Функциональная грамотность	Творческая работа Контрольная работа	Творческие работы в устной и письменной форме, ученические творческие проекты, контрольно-зачётные занятия, участие в предметных олимпиадах.
3	Компетентность	Анкетирование Тестирование Наблюдение Социометрия	Выявление личностных и предметных качеств в беседе и интервью, анкетирование, тестирование.
4	Рейтинг участия в конкурсах	Рейтинги участия в конкурсах	Рейтинг игрока.

2.5. Методические материалы

В учебном процессе по программе используются следующие *методы обучения*:

- практический: нацелен на обучение поиску самостоятельного решения задач. Данный метод позволяет задействовать мышление, основанное на анализе деятельности. Таким образом, обучающийся не просто познает теорию, но и применяет ее на практике.

– **словесный:** в данном методе обучения одними из наиболее популярных приемов обучения являются беседы, рассказы, лекции. Все словесные варианты представления информации действительны при учете нескольких факторов, влияющих на процесс обучения: культура речи, эмоциональный окрас учебного материала, его образность и понятность.

– **моделирование:** данный метод построен на принципе замещения, который уместен при необходимости воссоздать объект с похожими характеристиками. Такое действие нужно для лучшего познания свойств изучаемого предмета. В результате обучающиеся развивают наглядно-действенное мышление. Это значит, что в последующем они смогут понимать характеристики объектов и ситуаций, ориентироваться в том, из чего состоит киберспортивная дисциплина и как она функционирует.

– **коллективные обсуждения,** во время которых обучающиеся общаются между собой, делятся опытом, получают знания, благодаря чему у них всегда сохраняется здоровая конкуренция и мотивация к обучению.

Основными формами организации учебного занятия являются:

- ознакомительное (беседа, показ, просмотр, и т.д.);
- творческое (импровизационное, сочинительское, игровое);
- игра и её разновидности;
- дискуссия.

В образовательной деятельности используются следующие **педагогические технологии:**

– **развивающее обучение:** подразумевает подход к образовательному процессу, направленный на раскрытие способностей, личных интересов и качеств каждого обучающегося: формирование у обучающегося привычки мыслить; включение рациональной сферы и эмоций в образовательный процесс; полное осознание обучающимися смысла происходящего обучения; всестороннее развитие обучающихся с ведущей ролью теоретического познания; персональный подход, отсутствие жесткой структуры обучения.

– **творческая деятельность:** цель – развить у обучающихся нужные навыки и научить использовать их в той или иной сфере. В рамках технологии обеспечивается совместная работа наставляемого и наставника. При этом используются определенные формы проведения занятий: игра, соревнование. Метод обучения – диалоговое общение. Для оценивания успехов обучающихся применяется похвала, награждение, участие в конкурсах в качестве победителя отборочных этапов, соревнования.

– **игра:** технология рассчитана на воспитание или развитие определенных личностных качеств; социализацию ребенка в обществе; общее расширение кругозора, применение усвоенной информации на практике. При этом занятие состоит из ряда этапов: Подготовка (обсуждение условий игры, определение главной цели). Игровой процесс. Подведение итогов и обсуждение результатов. Главное достоинство технологии состоит в том, что

в игры легко вовлекаются обучающиеся всех возрастов, что сразу позволяет добиться снятия психологической напряженности.

Занятие по программе строится на основании алгоритма учебного занятия, который состоит из следующих этапов:

1 этап: организационный. Подготовка обучающихся к работе на занятии, организация начала занятия, создание психологического настроения на учебную деятельность и активизация внимания.

2 этап: проверочный. Проверка домашнего задания (творческого, практического) проверка усвоения знаний предыдущего занятия.

3 этап: подготовительный. Сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности обучающихся.

4 этап: основной. Усвоение новых знаний, первичная проверка понимания, закрепление знаний, обобщение и систематизация знаний.

5 этап: контрольный. Используются тестовые задания, виды устного и письменного опроса, вопросы и задания различного уровня сложности (репродуктивного, творческого, поисково-исследовательского).

6 этап: итоговый. Педагог слушает ответы на следующие вопросы: как работали обучающиеся на занятии, что нового узнали, какими умениями и навыками овладели.

7 этап: рефлексивный. Происходит оценка работоспособности, психологического состояния, результативность работы, содержание и полезность учебной работы.

8 этап: информационный. Информация о домашнем задании (если необходимо), инструктаж по его выполнению, определение перспективы следующих занятий.

Для реализации программы используются следующие *дидактические материалы*:

- презентации (схемы, графики, диаграммы, развертки, шаблоны тактических манёвров и командных действий);
- обучающие игры (игры-загадки, игры-головоломки, тренировочные игры);
- контролирующие материалы (тесты и анкеты на знания терминологии предмета);
- интерактивные (квизы и викторины на темы киберспортивных дисциплин).

2.6. Список литературы

1. Ли, Р. Киберспорт / Р. Ли – Москва : Изд-во Эксмо, 2018. – 348 с. - ISBN 978-5-04-097471-9.
2. Тесленко, Д. Вопреки. Путь к победе / Д. Тесленко. – Москва : Изд-во Интеллектуальная Литература, 2019. – 375 с. - ISBN 978-5-6042878-0-4.
3. Донован, Т. Играй: История видеоигр / Т. Донован. – Москва : Изд-во Белое яблоко, 2014. – 647. - ISBN 978-5-9903760-4-5.

4. Шрейер, Д. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр / Д. Шрейер. – Москва : Изд-во Бомбора, 2021. – 368 с. – ISBN 978-5-04-098960-7.

5. Токарев, П. Наша игра. История. Бизнес. Возможности / П. Токарев, М. Пименов. – Москва : Изд-во Synergy Book, 2020. – 396 с. - ISBN: 978-5-4257-0465-8.

6. Федерация Компьютерного Спорта России : официальный сайт. – URL: <https://resf.ru/> (дата обращения 15.10.2024 г.

