

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ  
ПРОХЛАДНЕНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА КБР»

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА с.ПРИМАЛКИНСКОГО»  
ПРОХЛАДНЕНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА КБР

ПРИНЯТА на заседании  
Педагогического совета  
протокол от «07» июля 2025 г. №19

УТВЕРЖДАЮ  
Директор (Шкуратова И.В.)  
Приказ от «07» июля 2025 г. №338-ОД



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«КИБЕРСПОРТ»**

**Уровень программы:** базовый

**Вид программы:** модифицированная

**Адресат:** учащиеся от 14-18 лет

**Срок реализации:** 1год, 72 часа

**Форма обучения:** очная

**Составитель:** Попков Александр Алексеевич, педагог дополнительного образования

## **Раздел 1: Комплекс основных характеристик образования**

### **Пояснительная записка**

**Направленность:**– физкультурно-спортивная

**Уровень программы:** базовый

**Вид программы:** модифицированный

**Тип программы:** разноуровневая (модульная)

**Нормативно-правовая база, на основе которой разработана программа:**

1. Федеральный закон от 29.12.2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями).
2. Национальный проект «Образование».
3. Конвенция ООН о правах ребенка.
4. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
5. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей» (с изменениями и дополнениями).
7. Приказ Минобрнауки РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
8. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. №09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы).
9. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021г. №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
10. Приказ Минобрнауки РФ от 27.07.2022г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
11. Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.09.2020 г. № 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. Письмо Минобрнауки РФ от 29.03.2016г. №ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учётом их особых образовательных потребностей»).

13. Письмо Минобрнауки РФ от 28.04.2017 г. №ВК-1232/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей»).

14. Приказ Министерства просвещения РФ от 04.04.2025г. №269 «О продолжительности рабочего времени (нормах часов педагогической работы за ставку заработной платы) педагогических работников организаций, осуществляющих образовательную деятельность по основным и дополнительным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования и соответствующим дополнительным профессиональным программам, основным программам профессионального обучения, и о Порядке определения учебной нагрузки указанных педагогических работников, оговариваемой в трудовом договоре, основаниях ее изменения и случаях установления верхнего предела указанной учебной нагрузки» Закон Кабардино-Балкарской Республики от 24.04.2014г. №23-РЗ «Об образовании».

15. Приказ Минобрнауки КБР от 15.08.2025г. №22/749 «Об утверждении Региональных требований к регламентации деятельности государственных образовательных учреждений дополнительного образования детей в Кабардино-Балкарской Республике».

16. Распоряжение Правительства КБР от 26.05.2020г. №242-рп «Об утверждении Концепции внедрения модели персонифицированного дополнительного образования детей в КБР».

17. Приказ Минпросвещения КБР от 18.09.2023г. №22/1061 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Кабардино-Балкарской Республике».

18. Письмо Минпросвещения КБР от 20.06.2024г. №22-16-17/5456 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по разработке и реализации дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые и модульные), «Методическими рекомендациями по разработке и экспертизе качества авторских дополнительных общеразвивающих программ»).

19. Постановление от 22.06.2020г. №389 «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании детей в Прохладненском муниципальном районе

20. Локальные и нормативные акты МКОУ «СОШ с.Прималкинского»

**Актуальность.** Киберспорт—это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Киберспортивные соревнования имеют четкие отличия от так называемых казуальных компьютерных игр. В 2004 году киберспорт в России был признан официальным видом спорта и зарегистрирован Государственным комитетом статистики. Компьютерная игра в киберспорте определяет лишь правила

одинаковые для всех, далее победа в состязании зависит только от мастерства спортсмена и его команды. История развития киберспорта совсем короткая по сравнению с другими видами спорта, но уже сейчас количество зрителей превышает количество зрителей многих популярных видов спорта.

Это принципиально новое направление, развитие которого требует наличия на рынке труда квалифицированных специалистов, как в области информационных технологий, так и в области спорта, менеджмента, психологии и педагогики.

Индустрия киберспортивных соревнований имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удаленной работы. В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимают киберспортивные соревнования.

**Новизна** программы в углубленном изучении отдельных тем. Программой предусмотрено участие в соревнованиях и проведение соревнований среди обучающихся объединения, что позволит обучающимся в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а также выявить недостатки в подготовке.

В ходе данной программы дети обучаются обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе курса учащиеся будут участвовать не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет учащимся опыт, который позволит им не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

### **Отличительные особенности**

Форма реализации программы – традиционная, через линейную последовательность освоения содержания в течение одного года с частичным применением дистанционных технологий и использованием электронного обучения и участия в онлайн-чемпионатах. Работа с детьми по данной программе делится на теоретические и практические занятия, которые предусматривают обучение как в командах, так и индивидуально для лучшего усвоения 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).

**Педагогическая целесообразность** В интеллектуальных видах спорта, в том числе и в киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремленность, инициативность, стрессоустойчивость, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе.

**Адресат:** Программа рассчитана на обучающихся, имеющих знания о компьютере, компьютерных играх, информационной безопасности. Так же, в данной группе могут обучаться дети с нарушением опорно-двигательного аппарата. Возраст обучающихся в группах 11-17 лет, возрастные и психофизические особенности обучающихся соответствует данной программе.

**Срок реализации:** 1 год, 72 часа.

**Режим занятий:** 2 раза в неделю по 1 часу

**Наполняемость группы:** 15 человек

**Форма обучения:** очная

**Формы занятий:** групповая, индивидуальная

**Цель программы:** создание сообщества профессиональных спортсменов, способствующее развитию коммуникативных и специальных навыков через приобщение к компьютерному спорту (киберспорту).

**Задачи программы:**

**Личностные:**

Сформировать у обучающихся:

- инициативность и самостоятельность;
- лидерские качества;
- понятия дисциплины, ответственности, планирования
- навыки владения техникой, технологиями и программными средствами, позволяющими осуществлять защиту данных;

- навыки работы в команде, умение договариваться.

### Предметные:

Научить обучающихся знать:

- основы киберспорта, как спортивной дисциплины;
- основные классы компьютерных игр;
- основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- основные правила и особенности проведения киберспортивных игр;

### Метапредметные:

Научить обучающихся:

- Развивать доверительное дружеское отношение;
- Навыкам познавательной активности,
- Коммуникативным навыкам;
- Развивать аналитическое и критическое мышление, самооценку, навыки работы в команде.

### Учебный план

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы аттестации /контроля
		всего	теория	практика	
<b>1</b>	<b>Модуль1. Раздел 1. Введение</b>	<b>4</b>	<b>1,5</b>	<b>2,5</b>	
1.1	Инструктаж ТБ. Проектная деятельность. Знакомство команд.	2	1	1	Собеседование
1.2	Соревнование в клавиатурном тренажере (Staminaonline)	2	0,5	1,5	Пр. занятие
<b>2</b>	<b>Раздел 2. CS:GO</b>	<b>32</b>	<b>7</b>	<b>25</b>	
2.1	Техническая подготовка.	2	1	1	Анализ наблюдения
2.2	Изучение карт.	2	0,5	1,5	Пр. занятие
2.3	Kartade_inferno	2	0,5	1,5	Пр. занятие
2.4	Kartade_mirage	2	0,5	1,5	Пр. занятие
2.5	Kartade_train	2	0,5	1,5	Пр. занятие
2.6	Kartade_nuke	2	0,5	1,5	Пр. занятие
2.7	Kartade_overpass	2	0,5	1,5	Пр. занятие
2.8	Kartade_cobblestone	2	0,5	1,5	Пр. занятие

2.9	Картade_cache	2	0,5	1,5	Пр. занятие
2.10	Тактическаяподготовка.	2	0,5	1,5	Пр. занятие
2.11	Приседание,распрыжка, подсадка.	2	0,5	1,5	Пр. занятие
2.12	Прострелы	2	0,5	1,5	Пр. занятие
2.13	Отработка навыков	2	0,5	1,5	
2.14	Сыгранность команды.	2	-	2	Практика в игре
2.15	Сыгранность команды.	2	-	2	
2.16	Итоговая аттестация (Соревнование)	2	-	2	Чемпионат
<b>3</b>	<b>Модуль 2. Раздел 3. DOTA2</b>	<b>36</b>	<b>8</b>	<b>28</b>	
3.1	Техническая подготовка. Гаджеты.	2	0,5	1,5	Анализ наблюдения
3.2.	История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика	2	0,5	1,5	Анализ наблюдения
3.3	Изучение героев и умений. Сила/Ловкость/Интеллект	2	0,5	1,5	Практика в игре
3.4	Герои:Abaddon,Alchemist, Axe, Beastmaster, Brewmaster, Bristleback, Centaur Warrunner, Chaos Knight, Clockwerk, Dawnbreaker, Doom, Dragon Knight	2	0,5	2	Практика в игре
3.5	Герои: Earth Spirit, Earthshaker, Elder Titan, Huskar, Io, Kunkka, Legion Commander, Lifestealer, Lycan, Magnus, Marci, Mars, Night Stalker	2	0,5	1,5	Практика в игре
3.6	Герои: Omni knight, Phoenix, Primal Beast, Pudge, SandKing, Slardar, Snapfire, Spirit Breaker, Sven, Tidehunter, Timbersaw	2	0,5	1,5	Практика в игре
3.7	Герои: Tiny, Treant Protector, Tusk, Underlord, Undying, WraithKing, Anti-Mage, Arc Warden, Bloodseeker, Bounty Hunter, Broodmother	2	0,5	1,5	Практика в игре
3.8	Герои: Clinkz, Drow Ranger, Ember Spirit, Faceless Void, Gyrocopter, Hoodwink, Juggernaut, Lone Druid, Luna, Medusa, Meepo	2	0,5	1,5	Практика в игре
3.9	Герои: Mirana, MonkeyKing, Morphling, Naga Siren, Nyx Assassin, Pangolier, PhantomAssassin, PhantomLancer, Razor, Riki, ShadowFiend	2	0,5	1,5	Практика в игре
3.10	Герои: Slark, Sniper, Spectre, Templar	2	0,5	1,5	Практика в

	Assassin, Terrorblade, TrollWarlord, Ursa, Vengeful Spirit, Venomancer, Viper, Weaver				игре
3.11	Герои: Ancient Apparition, Bane, Batrider, Chen, Crystal Maiden, Dark Seer, Dark Willow, Dazzle, Death, Prophet, Disruptor	2	0,5	1,5	Практика в игре
3.12	Герои: Enchantress, Enigma, Grimstroke, Invoker, Jakiro, Keeper of the Light, Leshrac, Lich, Lina, Lion, Nature's Prophet	2	0,5	1,5	Практика в игре
3.13.	Тактическая подготовка	2		2	теория
3.13	Отработка навыков	4		4	Практика в игре
3.14	Сыгранность команды	2		2	Практика в игре
3.15	Итоговое занятие . Финальное соревнование	4		4	Практика в игре
	<b>Всего часов</b>	<b>72</b>	<b>16,5</b>	<b>55,5</b>	

## 2.2. Содержание учебного (тематического) плана

### Раздел 1. Введение (4 часа)

#### Тема 1.1. Инструктаж. Проектная деятельность. Знакомство команд (2 часа).

*Теория:* Проведение первичных инструктажей. Знакомство с проектной деятельностью. Знакомство команд.

*Практика:* Командообразование. Знакомство команд. Первая игра

#### Тема 1.2. Соревнование в клавиатурном тренажере (Stamina online) (2 часа)

*Теория:* Stamina online – теоретическое описание тренажера

*Практика:* Stamina online – выполнение заданий

### Раздел 2. CS:GO (32 часа)

#### Тема 2.1. Техническая подготовка (2 часа).

*Теория:* Техническая подготовка.

*Практика:* Техническая подготовка.

#### Тема 2.2. Изучение карт (2 часа)

*Теория:* Изучение карт.

*Практика:* Обзор карт

#### Тема 2.3. Карта de\_inferno (2 часа)

*Теория:* Обзор карты

*Практика:* Прохождение карты

#### Тема 2.4. Карта de\_mirage (2 часа)

*Теория:* Обзор карты

*Практика:* Прохождение карты

### **Тема 2.5. Карта de\_train (2 часа)**

Теория: Обзор карты

Практика: Прохождение карты

### **Тема 2.6. Карта de\_nuke (2 часа)**

Теория: Обзор карты

Практика: Прохождение карты

### **Тема 2.7. Карта de\_overpass (2 часа)**

Теория: Обзор карты

Практика: Прохождение карты

### **Тема 2.8. Карта de\_cobblestone (2 часа)**

Теория: Обзор карты

Практика: Прохождение карты

### **Тема 2.9. Карта de\_cache (2 часа)**

Теория: Обзор карты

Практика: Прохождение карты

### **Тема 2.10 .Тактическая подготовка (2 часа).**

Теория: Тактика .Тактическая подготовка. Необходимость тактической подготовки.

Практика: Отработка тактики в игре

### **Тема 2.11. Приседание, распрыжка, посадка(2 часа).**

Теория: Приседание, распрыжка, посадка. Практика: Отработка навыков в игре

### **Тема 2.12. Прострелы (2 часа)**

Теория: Прострелы

Практика: Отработка навыков в игре

### **Тема 2.13.Отработка навыков (2 часа)**

Теория: Навыки в игре Практика: Отработка навыков

### **Тема 2.14. Сыгранность команды(2 часа).**

Практика: Игра в команде

### **Тема 2.15. Сыгранность команды(2 часа).**

Практика: Игра в команде

### **Тема 2.16. Итоговая аттестация (Соревнование) (2 часа)**

Практика: Соревнование

## **Модуль 2. Раздел3. DOTA2 (36 часа)**

### **Тема 3.1. Техническая подготовка. Гаджеты(2 часа).**

Теория: Гаджеты.

Практика: Техническая подготовка.

### **Тема 3.2. История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика(2 часа)**

Теория: История создания и системные требования. Практика: Аббревиатуры. Экономика

**Тема 3.3. Изучение героев и умений. Сила/Ловкость/Интеллект (2 часа)**

Теория: Сила. Ловкость. Интеллект Практика: Изучение героев и умений.

**Тема 3.4. Герои:** Abaddon, Alchemist, Axe, Beastmaster, Brewmaster, Bristleback, Centaur Warrunner, Chaos Knight, Clockwerk, Dawnbreaker, Doom, Dragon Knight (2 часа)

Теория: Обзор героя

Практика: Отработка навыков героя в игре

**Тема 3.5. Герои:** Earth Spirit, Earthshaker, Elder Titan, Huskar, Io, Kunkka, Legion Commander, Lifestealer, Lycan, Magnus, Marci, Mars, Night Stalker (2 часа)

Теория: Обзор героя

Практика: Отработка навыков героя в игре

**Тема 3.6. Герои:** Omniknight, Phoenix, Primal Beast, Pudge, Sand King, Slardar, Snapfire, Spirit Breaker, Sven, Tidehunter, Timbersaw (2 часа)

Теория: Обзор героя

Практика: Отработка навыков героя в игре

**Тема 3.7. Герои:** Tiny, Treant Protector, Tusk, Underlord, Undying, Wraith King, Anti-Mage, Arc Warden, Bloodseeker, Bounty Hunter, Broodmother (2 часа)

Теория: Обзор героя

Практика: Отработка навыков героя в игре

**Тема 3.8. Герои:** Clinkz, Drow Ranger, Ember Spirit, Faceless Void, Gyrocopter, Hoodwink, Juggernaut, Lone Druid, Luna, Medusa, Meepo (2 часа)

Теория: Обзор героя

Практика: Отработка навыков героя в игре

**Тема 3.9. Герои:** Mirana, Monkey King, Morphling, Naga Siren, Nyx Assassin, Pangolier, Phantom Assassin, Phantom Lancer, Razor, Riki, Shadow Fiend (2 часа)

Теория: Обзор героя

Практика: Отработка навыков героя в игре

**Тема 3.10. Герои:** Slark, Sniper, Spectre, Templar Assassin, Terrorblade, Troll Warlord, Ursa, Vengeful Spirit, Venomancer, Viper, Weaver (2 часа)

Теория: Обзор героя

Практика: Отработка навыков героя в игре

**Тема 3.11. Герои:** Ancient Apparition, Bane, Batrider, Chen, Crystal Maiden, Dark Seer, Dark Willow, Dazzle, Death Prophet, Disruptor (2 часа)

Теория: Обзор героя

Практика: Отработка навыков героя в игре

**Тема 3.12. Герои:** Enchantress, Enigma, Grimstroke, Invoker, Jakiro, Keeper of the Light, Leshrac, Lich, Lina, Lion, Nature's Prophet (2 часа)

Теория: Обзор героя

Практика: Отработка навыков героя в игре

**Тема 3.13. Герои:** Necrophos, Ogre, Magi, Oracle, Outworld Devourer, Puck, Pugna,

Queen of Pain, Rubick, Shadow Demon, Shadow, Shaman, Silencer(2 часа)

Теория: Обзор героя

Практика: Отработка навыков героя в игре

**Тема 3.14. Герои:** Storm Spirit, Techies, Tinker, Visage, Void Spirit, Warlock, Windranger, Winter, Wyvern, Witch Doctor, Zeus, Skywrath Mage(2 часа)

**Тема 3.15. Тактическая подготовка(2 часа).**

Теория: Отработка тактики в игре Практика: Отработка тактики в игре

**Тема 3.16. Отработка навыков (2 часа)**

Теория: Отработка навыков в игре Практика: Отработка навыков в игре

**Тема 3.17. Сыгранность команды(2 часа).**

Практика: Игра в команде

**Итоговое занятие .Финальное соревнование (2 часа) .**

### **Планируемые результаты**

#### **Личностные:**

У обучающихся будут сформированы:

- инициативность и самостоятельность;
- лидерские качества;
- понятия дисциплины, ответственности, планирования
- навыки владения техникой, технологиями и программными средствами, позволяющими осуществлять защиту данных;
- навыки работы в команде, умение договариваться.

#### **Предметные:**

Обучающиеся будут знать:

- основы киберспорта, как спортивной дисциплины;
- основные классы компьютерных игр;
- основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- основные правила и особенности проведения киберспортивных игр;

#### **Метапредметные:**

Обучающиеся научатся:

- развивать доверительное дружеское отношение;
- навыкам познавательной активности,
- коммуникативным навыкам;

## Раздел 2: Комплекс организационно-педагогических условий

### Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Количество во учебных недель	Количество о учебных дней	Количество о учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	02.09.25	31.06.26	36	36	72	2 занятия по 1 часу в неделю

### УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

- помещения для занятий и их организация соответствуют СанПиНу;
- кадровое обеспечение - целесообразно перечислить требования к педагогам дополнительного образования, к уровню образования, квалификации, профессионализму,
- материально-техническое обеспечение
- перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации программы (в расчёте на количество обучающихся).

### Методическое и дидактическое обеспечение

**методы обучения:** словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный; репродуктивный; игровой и др.; активные и интерактивные методы обучения; социогровые методы;

**методы воспитания:** убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и т.д.;

**педагогические технологии:** индивидуального обучения, группового обучения, коллективного взаимообучения, дифференцированного обучения, разноуровневого обучения, игровой деятельности и др.

Описание педагогических технологий, в том числе информационных (технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология программированного обучения, технология модульного обучения, технология дистанционного обучения, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения и др.);

**формы организации учебного занятия** - встреча с интересными людьми, игра, мастер-класс, «мозговой штурм», практическое занятие, ринг, соревнование, тренинг, турнир, чемпионат,

**дидактические материалы** раздаточные материалы, инструкционные,

технологические карты, задания, упражнения, записи образцов игр и т.п.;

### Материально–техническое обеспечение

№ п.п.	Наименование	Количество (шт.)
1.	Компьютер в сборе (системный блок, монитор, клавиатура, мышь)	6
2.	Доступ к ресурсам сети «Интернет»	1
3.	Индукционная система Стандартv.3	3
4.	Клавиатура Clevo с большими кнопками и накладкой (беспроводная)	3
5.	Роллер беспроводной SimplyWorks	3
6.	Ресивер для беспроводных устройств	3
7.	Веб-камера CamSyncHD VF0770	6
8.	Наушники Defender	6
10.	Проектор Acer	1
11.	Магнитная доска	1

### Формы аттестации / контроля

Входной контроль осуществляется в виде собеседования.

Текущий контроль осуществляется на занятиях в течение всего учебного года для отслеживания уровня освоения учебного материала программы и развития личностных качеств обучающихся. Текущий контроль осуществляется в виде:

- Анализа наблюдения;
- Анализа практической работы;
- Выполнения практического задания.

Промежуточный контроль и итоговый контроль осуществляется через участие в соревнованиях, чемпионатах.

С целью оценки технико-тактической подготовки на игровой процесс необходимо использовать существующие средства аналитики, это сервисы аналитики игровых данных, такие как click-storm, opendota и dotabuff.

Для проведения итогов реализации программы используется оценка результатов, полученных во время участия обучающихся в чемпионате по выбранной дисциплине, как внутригрупповом, так и чемпионате на уровне региона.

- Высокий уровень (не только проявляют, но и стараются научить действовать правильно других);

- Средний уровень (понимают, как надо себя вести, какие действия необходимо производить, но не всегда следуют им);
- Достаточный уровень (проявляются иногда);
- принятие и соблюдение правил, принятых в области компьютерного спорта (1-5баллов);
- самостоятельность и ответственность за свои поступки, в том числе и в компьютерной игре (1-5 баллов);
- сформированность навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных ситуациях, умение не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций
- умение получать и обрабатывать новую информацию, организации собственной деятельности (1-5 баллов);
- доброжелательность, умение слушать и слышать собеседника, обосновывать свою позицию, высказывать свое мнение (1-5 баллов).

#### **Дидактические материалы:**

- Вспомогательная литература;
- Папка с разработками теоретических материалов по темам программы;
- анкеты;
- банк интерактивных игр и упражнений на знакомство, на выявление лидеров, на взаимодействие, на развитие креативности;
- разработки тренингов;
- разработочный материал (рекомендации, памятки, советы).
- применение в качестве дидактического материала уроков - онлайн-курсы для Киберспортсменов;
- участие в проведении онлайн-чемпионатах по изученным играм.

#### **Список онлайн-курсов для киберспортсменов:**

- 1) [https://skillbox.ru/?utm\\_source=advcake&utm\\_medium=cpa&utm\\_campaign=affiliate&utm\\_content=71927d7b&utm\\_term=bba0e066c1bff79b0e0950d24c03bd90&advcake\\_params=bba0e066c1bff79b0e0950d24c03bd90&keyword=stkibersport](https://skillbox.ru/?utm_source=advcake&utm_medium=cpa&utm_campaign=affiliate&utm_content=71927d7b&utm_term=bba0e066c1bff79b0e0950d24c03bd90&advcake_params=bba0e066c1bff79b0e0950d24c03bd90&keyword=stkibersport)
- 2) <https://multiversa.ru/>

#### **Кадровое обеспечение**

Реализацию данной программы обеспечивает педагог дополнительного образования, обладающий навыками, знаниями и компетенциями соответствующим профилю преподаваемого учебного предмета.

## Список литературы

### Для педагога:

1. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2017. – С. 90-96.
2. Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – С. 81-91.
3. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс]//postnauka.ru,2015,URL:<http://postnauka.ru/talks/41340>(датаобращения 18.06.2018)

### Для обучающихся:

1. Dota team, «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, <http://ru.dota2.com/2013/05>.
2. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как видспорта: становление и развитие» <https://www.land.empire.gg/news/1594/>.
3. ВойскунскийА., Геймеры о психологии геймеров[ <https://postnauka.ru/video/21661>.
4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? <http://postnauka.ru/talks/41340>
5. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина // gooddice.ru, 2015, URL: [gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina](http://gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina).
6. Панфилов К., Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport>.

Муниципальное казенное учреждение «Управление образования местной администрации Прохладненского муниципального района КБР»

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа с. Прималкинского»

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
НА 2025-2026 УЧ.ГОД  
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ  
«КИБЕРСПОРТ»**

**Уровень программы:** базовый

**Адресат:** учащиеся 14 – 18 лет

**Год обучения:** 1 год обучения

**Составитель:** Попков Александр Алексеевич, педагог дополнительного образования

с. Прималкинское 2025 г.

**Цель программы:** создание сообщества профессиональных спортсменов, способствующее развитию коммуникативных и специальных навыков через приобщение к компьютерному спорту (киберспорту).

**Задачи программы:**

**Личностные:**

Сформировать у обучающихся:

- инициативность и самостоятельность;
- лидерские качества;
- понятия дисциплины, ответственности, планирования
- навыки владения техникой, технологиями и программными средствами, позволяющими осуществлять защиту данных;
- навыки работы в команде, умение договариваться.

**Предметные:**

Научить обучающихся знать:

- основы киберспорта, как спортивной дисциплины;
- основные классы компьютерных игр;
- основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- основные правила и особенности проведения киберспортивных игр;

**Метапредметные:**

Научить обучающихся:

- развивать доверительное дружеское отношение;
- навыкам познавательной активности,
- коммуникативным навыкам;
- развивать аналитическое и критическое мышление, самооценку, навыки работы в команде.

**Планируемые результаты реализации программы**

**Личностные:**

У обучающихся будут сформированы:

- инициативность и самостоятельность;
- лидерские качества;
- понятия дисциплины, ответственности, планирования
- навыки владения техникой, технологиями и программными средствами, позволяющими осуществлять защиту данных;
- навыки работы в команде, умение договариваться.

**Предметные:**

Обучающиеся будут знать:

- основы киберспорта, как спортивной дисциплины;
- основные классы компьютерных игр;
- основные принципы командных соревновательных киберспортивных

дисциплин различных направлений;

- основные правила и особенности проведения киберспортивных игр;

**Метапредметные:**

Обучающиеся научатся:

- развивать доверительное дружеское отношение;
- навыкам познавательной активности,
- коммуникативным навыкам;

### Календарно-тематический план

№п/п	Дата занятия		Наименование раздела, темы	Кол-во часов	Содержание деятельности		Формы контроля
	По плану	По факту			теоретическая часть занятия	практическая часть занятия	
<b>Модуль 1. Раздел 1. Введение</b>				<b>4</b>	<b>1,5</b>	<b>2,5</b>	
1.			Инструктаж ТБ. Проектная деятельность. Знакомство команд.	2	Инструктажи	Знакомство команд.	Собеседование
2.			Соревнование в клавиатурном тренажере (Stamina online)	2	клавиатурный тренажер (Stamina online)	практика	Практическое занятие
<b>Раздел 2. CS:GO</b>				<b>32</b>	<b>7</b>	<b>25</b>	
3.			Техническая подготовка.	2	Техническая подготовка.	практика	Анализ наблюдения
4.			Изучение карт.	2	Изучение карт.	практика	Практическое задание
5.			Карта de_inferno	2	теория	Карта de_inferno	Практическое задание
6.			Карта de_mirage	2	теория	Карта de_mirage	Практическое задание
7.			Карта de_train	2	теория	Карта de_train	Практическое задание
8.			Карта de_nuke	2	теория	Карта de_nuke	Практическое задание
9.			Карта de_overpass	2	теория	Карта de_overpass	Практическое задание

10.		Карта de_cobblestone	2	теория	Карта de_cobblestone	Практическое задание
11.		Карта de_cache	2	теория	Карта de_cache	Практическое задание
12.		Тактическая подготовка.	2	тактика	практика	Практическое задание
13.		Приседание, распрыжка, посадка.	2	тактика	практика	Практическое задание
14.		Прострелы	2	тактика	практика	Практическое задание
15.		Отработка навыков	2	тактика	практика	
16.		Сыгранность команды.	2	тактика	практика	Практика в игре
17.		Сыгранность команды.	2		практика	
18.		Итоговая аттестация (Соревнование)	2		практика	Чемпионат
<b>Модуль 2. Раздел 3. DOTA2</b>			<b>36</b>	<b>8</b>	<b>26</b>	
19.		Техническая подготовка. Гаджеты.	2	Техническая подготовка. Гаджеты.		Анализ наблюдения
20.		История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика	2	История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика	практика	Анализ наблюдения
21.		Изучение героев и умений. Сила/Ловкость/Интеллект	2	Изучение героев и умений. Сила/Ловкость/Интеллект	практика	Практика в игре

22.			Герои: Abaddon, Alchemist, Axe...	2	теория	Герои: Abaddon, Alchemist, Axe, Beastmaster, Brewmaster, Bristleback, Centaur Warrunner, Chaos Knight, Clockwerk, Dawnbreaker, Doom, Dragon Knight	Практика в игре
23.			Герои: Earth Spirit, Earthshaker, Elder Titan...	2	теория	Герои: Earth Spirit, Earthshaker, Elder Titan, Huskar, Io, Kunkka, Legion Commander, Lifestealer, Lycan, Magnus, Marci, Mars, Night Stalker	Практика в игре
24.			Герои: Omni knight, Phoenix, Primal Beast...	2	теория	Герои: Omni knight, Phoenix, Primal Beast, Pudge, SandKing, Slardar, Snapfire, Spirit Breaker, Sven, Tidehunter, Timbersaw	Практика в игре
25.			Герои: Tiny, Treant...	2	теория	Герои: Tiny, Treant Protector, Tusk, Underlord...hKing, Anti-Mage, Arc Warden, Bloodseeker, Bounty Hunter, Broodmother	Практика в игре
26.			Герои: Clinkz, Drow Ranger, Ember Spirit...	2	теория	Герои: Clinkz, Drow Ranger, Ember Spirit, Faceless Void, Gyrocopter, Hoodwink, Juggernaut, Lone Druid, Luna, Medusa, Meepo	Практика в игре
27.			Герои: Mirana, Monkey King, Morphling...	2	теория	Герои: Mirana, Monkey King, Morphling, Naga Siren, Nyx Assassin, Pangolier,	Практика в игре

						PhantomAssassin,PhantomLancer, Razor,Riki,ShadowFiend	
28.		Герои: Slark, Sniper, Spectre, ...	2	теория		Герои: Slark, Sniper, Spectre, Templar Assassin, Terrorblade, TrollWarlord,Ursa, Vengeful Spirit, Venomancer, Viper, Weaver	Практика в игре
29.		Герои: Ancient Apparition, Bane, Batrider, Chen...	2	теория		Герои: Ancient Apparition, Bane, Batrider, Chen, Crystal Maiden, Dark Seer,DarkWillow,Dazzle,Death, Prophet, Disruptor	Практика в игре
30.		Герои: Enchantress, Enigma, Grimstroke...	2	теория		Герои: Enchantress, Enigma, Grimstroke, Invoker,Jakiro,Keeperofthe Light , Leshrac, Lich, Lina,Lion,Nature'sProphet	Практика в игре
31.		Тактическая подготовка	2	Тактическая подготовка			теория
32.		Отработка навыков	4			Отработка навыков	Практика в игре
33.		Сыгранность команды	4			Сыгранность команды	Практика в игре
34.		Итоговое занятие . Финальное соревнование	4			Итоговое занятие . Финальное соревнование	Практика в игре

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «УПРАВЛЕНИЕ  
ОБРАЗОВАНИЯ ПРОХЛАДНЕНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА КБР»

МУНИЦИПАЛЬНОЕКАЗЕННОЕОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕУЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯШКОЛАС.  
ПРИМАЛКИНСКОГО»ПРОХЛАДНЕНСКОГОМУНИЦИПАЛЬНОГОРАЙОНА  
КБР

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ УЧАЩИХСЯ  
НА 2025-2026 УЧЕБНЫЙ ГОД  
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ  
«КИБЕРСПОРТ»**

**Уровень программы:** базовый

**Адресат:** учащиеся 14 – 18 лет

**Год обучения:** 1 год обучения

**Составитель:** Попков Александр Алексеевич, педагог дополнительного  
образования

с.Прималкинское, 2025г.

Характеристика объединения «Киберспорт». Деятельность объединения имеет физкультурно-техническую направленность. Количество обучающихся в группе объединения составляет \_\_\_\_\_ человек (мальчиков \_\_, девочек \_\_). Обучающиеся имеют возрастную категорию 8-15 лет. Формы работы – индивидуальные и групповые.

### **Цель воспитательной работы:**

формирование социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

### **Задачи воспитательной работы:**

- способствовать развитию личности учащегося, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции; развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- способствовать умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях
- самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности; формирование и пропаганда здорового образа жизни.

### **Направленность:**

**1.** Духовно-нравственное воспитание формирует ценностные представления о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблеме нравственного выбора, достоинство, любовь и др.), о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа и др. народов России.

**2.** Трудовое и профориентационное воспитание формирует знания, представления о трудовой деятельности; выявляет творческие способности и профессиональные направления учащихся.

**3.** Воспитание познавательных интересов формирует потребность в приобретении новых знаний, интерес к творческой деятельности.

### **Планируемые результаты**

У обучающихся будут:

- сформированы гражданская идентичность, чувство патриотизма, установки толерантного сознания;

- приобретен опыт социального взаимодействия и участия в социально-значимой деятельности;
- созданы условия для формирования гражданской ответственности и культуры безопасности;
- сформированы условия для формирования личности, стремящейся к саморазвитию, профессиональному самоопределению и успешной самореализации в современном мире;
- созданы условия для физического развития учащихся, формирования здорового образа жизни.

#### **Работа с коллективом учащихся.**

формирование практических умений по организации органов самоуправления этике и психологии общения, технологии социального и творческого проектирования; обучение умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других; развитие творческого культурного, коммуникативного потенциала ребят в процессе участия в совместной общественно – полезной деятельности; содействие формированию активной гражданской позиции; воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему городу.

#### **Работа с родителями**

организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями (тематические беседы, собрания, лектории, индивидуальные консультации); содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность творческого объединения (организация и проведение открытых занятий и мероприятий для родителей в течение года); оформление информационных уголков для родителей по вопросам воспитания детей.

### Календарно-тематический план

№	Направление воспитательной работы	Наименование мероприятия	Срок выполнения	Ответственный	Планируемый результат
1	Социально-культурная практика	Беседа «Профессии будущего»	Сентябрь	Попков А.А..	сформирован познавательный интерес , получены знания о многообразии профессий, адекватная оценка своих возможностей для достижения цели.
2	Здоровьесберегающее направление	Информационный час «Влияние компьютера на зрение»	Октябрь	Попков А.А..	Сформированы навыки предосторожности при работе за компьютером.
3	Духовно-нравственное развитие	Информационный час «День народного единства. История празднования»	Ноябрь	Попков А.А..	сформирован патриотизм, уважение к истории и традициям Родины
4	Социально-культурная практика	Праздник «Новогодние приключения в мире LEGO»	Декабрь	Попков А.А..	Развито мышление, логика
5	Духовно-нравственное развитие	Выпуск стенгазеты «Роботы среди людей»	Январь	Попков А.А..	Развиты творческие способности
6	Социально-культурная практика	Праздник к 23 февраля и 8 марта «Мир роботов»	Февраль-март	Попков А.А..	Развиты мышление, логика
7	Поддержка индивидуальности	Представление творческих проектов	Апрель	Попков А.А..	сформированы способности оценивать свои возможности для достижения цели.
8	Здоровьесберегающее направление	Конкурс докладов «Я дружу с компьютером»	Май	Попков А.А..	сформирован ЗОЖ при работе за компьютером.