Подписано цифровой подписью: Репина Светлана Николаевна
DN: cn=Репина Светлана Николаевна, o=КОГПОАУ ВТПТ, ou=директор, email=kirs@profi24.kirov.ru, c=RU
Дата: 2026.10.19 17:40:29 +03'00'

Кировское областное государственное профессиональное образовательное автономное учреждение
«Вятский торгово-промышленный техникум»

Рассмотрено
На заседании педагогического совета
Протокол № 1 от 28.08.2026 г.

Утверждаю
Директор КОГПОАУ ВТПТ
С.Н. Репина
Приказ № 1-40 от «31» августа 2026 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности

«Киберспорт»

Возраст детей: 12-17 лет
Срок реализации программы: 1 год

Автор: Шумилов М.А. - педагог дополнительного образования

Кирс 2026 год

Оглавление

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Актуальность Новизна
Педагогическая целесообразность
Отличительные особенности данной программы
Цель и задачи образовательной деятельности
Задачи программы
Образовательные задачи
Воспитательные задачи
Развивающие задачи
Возраст детей
Сроки реализации программы и режим занятий
Организация образовательного процесса
Формы обучения
Формы организации деятельности
Планируемые образовательные результаты программы
Средства формирования функциональной грамотности
Результат овладения функциональной грамотностью обучающимися
Контрольно-оценочная деятельность
Вводный контроль
Текущий контроль
Итоговый контроль
Работа по здоровьесбережению
Условия реализации программы
Кадровое обеспечение программы
Материально-техническое обеспечение
Образовательная программа курса
Методическое обеспечение Методы обучения

Пояснительная записка

Программа «Школьная академия киберспорта» разработана с учетом стремительного роста индустрии соревновательных видеоигр и высокого интереса молодежи к этой сфере. Киберспорт сегодня — это не просто хобби, а полноценная дисциплина, требующая стратегического мышления, командной работы, стрессоустойчивости и высокой скорости реакции.

Курс направлен на системную подготовку обучающихся к осознанному участию в соревновательной среде, формированию навыков профессиональной игры и пониманию основ медиапроизводства в игровой индустрии. Программа позволяет учащимся не только совершенствовать свои игровые навыки, но и развивать soft skills, необходимые для успешной карьеры как в киберспорте, так и за его пределами.

Учебный план составлен на основе нормативной документации:

1. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" № 273-ФЗ;
2. Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 № 196;
3. Санитарно-эпидемиологические правила и нормы (СанПиН), регламентирующие работу с детьми и подростками.

Направленность программы: техническая.

Актуальность

Использование игровых механик и соревновательного формата является одним из самых эффективных способов повышения мотивации учащихся. Программа отвечает запросу поколения Z на цифровую социализацию и предоставляет безопасное пространство для развития талантов. Навыки, приобретенные в ходе освоения программы (командное взаимодействие, тактический анализ, работа с медиа), являются универсальными и применимы в любой современной профессии.

Новизна

Программа является модульной и построена по принципу «от практики к теории». Освоение игровых дисциплин происходит в контексте практической деятельности — тренировок и турниров, что дает возможность изучать теоретические аспекты (тактику, психологию) непосредственно во время их применения. Комплексная программа состоит из блоков, охватывающих игру, медийную часть и здоровье геймера.

Педагогическая целесообразность

Данная программа позволяет:

- повысить уровень мастерства в выбранных соревновательных играх;
- закрепить выработанные навыки коммуникации и принятия решений в условиях неопределенности;
- развить воображение, критическое мышление через анализ ошибок;
- научить эффективному взаимодействию при выполнении групповых задач (координация в команде);
- ориентировать на осознанный выбор будущей профессии в IT-индустрии или смежных областях.

Отличительные особенности данной программы

Курс носит прикладной характер и призван выработать у обучаемых знания о специфике соревновательных игр. Последовательность структуры изложения материала дает возможность закрепить полученные ранее навыки и применить их на новом уровне. Выбор дисциплины идет с учетом индивидуальных предпочтений учащегося, тем самым повышается мотивация.\

Цель и задачи образовательной деятельности

Цель программы: формирование у обучающихся комплекса компетенций в области соревновательных видеоигр, медиапродвижения и цифровой гигиены для успешного личностного и профессионального самоопределения.

Задачи программы

Образовательные задачи:

- Развитие информационной культуры в контексте киберспорта: умение анализировать метагейм, получать и передавать информацию внутри команды.
- Формирование исследовательских умений: способность принимать оптимальные решения в сжатые сроки, творчески подходить к решению тактических задач.
- Дать представление об устройстве индустрии киберспорта: жанры игр, устройство турниров, роли игроков.
- Выработать навыки применения специализированного ПО (OBS Studio, Discord, редакторы реплеев).
- Создание условий для профориентации в сферах разработки игр, аналитики, комментирования (кастинга).

Воспитательные задачи:

- Формирование культуры fair play (честной игры) и нетерпимости к токсичному поведению.
- Укрепление командного духа: заинтересованность общим результатом не только участников команды, но и зрителей.
- Воспитание чувства ответственности за свое поведение в сети и соблюдение этики общения.
- Формирование ценностного отношения к балансу между виртуальным миром и реальной жизнью.

Развивающие задачи:

- Развитие когнитивных способностей: скорости реакции, пространственного мышления, многозадачности.
- Расширение технологических навыков при подготовке контента (монтаж хайлайтов, создание графики для стримов).
- Ориентация при решении вопросов дальнейшего образования, выбора профессий в GameDev и IT.
- Формирование умения самостоятельно использовать компьютер как инструмент для достижения конкретных целей (поднятие рейтинга, победа в турнире).

Возраст детей

Программа рассчитана строго на возрастную категорию 12–17 лет (обучающиеся 5–11 классов). Данный возрастной период характеризуется активным поиском себя, потребностью в признании сверстников и готовностью к освоению сложных концепций, что делает его идеальным для погружения в мир соревновательного гейминга.

Сроки реализации программы и режим занятий

Комплексная образовательная программа состоит из нескольких модулей, которые включают в себя курсы по выбору.

- **Срок реализации программы:** 1 год.
- **Режим занятий:** еженедельно по 2 академических часа (всего 72 часа в год).
- Занятия проводятся в группах численностью до 12 человек.
- Отдельные темы могут изучаться с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Блоки	Название курса	Возраст обучающихся	Продолжительность обучения / кол. часов
Начальный, обучающий		**12-13 лет**	Один учебный год / 72 ч.
		13-14 лет	Один учебный год / 72 ч.
		15-17 лет	Один учебный год / 72 ч.

Организация образовательного процесса

Набор учащихся производится по результатам собеседования и тестирования базовых игровых навыков. Обучение включает теоретические лекции, практические тренировки, разборы демозаписей и участие в турнирах. Каждое занятие делится на блоки: теория (анализ стратегии), практика (скрим-матчи) и рефлексия. После прохождения каждой темы проводится тестирование знаний и разбор игровых ситуаций.

Формы обучения

- Тренировочные сессии.
- Командные обсуждения (дебрифинги).
- Лекции приглашенных экспертов (про-игроков, аналитиков).
- Участие в онлайн-турнирах и лигах.
- Проектная деятельность (создание собственного канала/бренда).

Формы организации деятельности

- Индивидуальная подготовка.
- Групповые (командные) занятия.
- Парная работа (дуо-тренировки).

Личностные	Учащиеся начальной школы: • обладают чувством собственного достоинства, • проявляют самостоятельность и личную ответственность за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе; - умеют сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, не создают конфликтов и находят выходы из спорных ситуаций; • сформирована установка на безопасный, здоровый образ жизни, смотивированы к творческому труду, работе на результат,

	бережному отношению к материальным и духовным ценностям. Учащиеся основной школы: • знают и принимают традиционные национальные и общечеловеческие гуманистические и демократические ценности; • умеют выражать свою гражданскую позицию как активного и ответственного члена российского общества, сформировано ответственное отношение к учению -готовы к саморазвитию и самообразованию, • осознанно, уважительно и доброжелательно относятся к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, • готовы и способны вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания; • сформирована коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности; • ценностно относятся к здоровому и безопасному образу жизни; Учащиеся старшей школы: • любят свой край и свою Родину, уважают свой народ, • креативные и критически мыслящие, • активно и целенаправленно познают мир, -осознают ценность образования и науки, труда и творчества для человека и общества; • готовы к сотрудничеству, • способны осуществлятьучебно-исследовательскую, проектную и информационно-познавательную деятельность; • осознают себя личностью, социально активны, уважают закон и правопорядок, • уважают мнение других людей, умеют вести конструктивный диалог, достигать взаимопонимания и успешно взаимодействовать; осознанно выполняют и пропагандируют правила здорового, безопасного образа жизни;
Метапредметные	**Познавательные** Учащиеся начальной школы:

	• активно используют речевые средства и средства информационных технологий (далее – ИКТ) для решения познавательных задач; • умеют работать в материальной и информационной среде; Учащиеся основной школы: - умеют устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы; • умеют использовать информационно-коммуникационных технологий • знают где и как можно найти нужную информацию, Учащиеся старшей школы: -умеют ориентироваться в информационном пространстве, готовы и способны к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, -умеют ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников; • владеют навыками ясно, логично и точно излагать свою точку зрения, использовать адекватные языковые средства; **Коммуникативные** Учащиеся начальной школы: -активно используют речевые средств и средства информационных и коммуникационных технологий (далее – ИКТ) для решения коммуникативных задач; • используют различные способы поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации, • умеют выступать с аудио-, видео-сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета; Учащиеся основной школы: • умеют организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; • умеют формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение; • осознанно используют речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и

	потребностей; Учащиеся старшей школы: -знают приемы общения с людьми разного возраста и разного социального положения, • умеют продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты; • готовы и способны вести диалог с другими людьми, достигать в нём взаимопонимания, проявляют толерантность, • имеют навыки сотрудничества со сверстниками, детьми младшего возраста, взрослыми **Регулятивные** Учащиеся начальной школы: • понимают причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способны конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха; • умеют определять общую цель и пути ее достижения; умеют договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; Учащиеся основной школы: • умеют самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач, • умеют планировать и регулировать свою деятельность, Учащиеся старшей школы: • знают приемы анализа данной ситуации и определение путей достижения поставленной цели, -умеют планировать свои действия, прогнозировать результаты и брать на себя ответственность, • умеют самостоятельно оценивать ситуацию и принимать решения, определяющие стратегию поведения, с учётом гражданских и нравственных ценностей; • имеют навыки адекватно оценивают свои реальные и потенциальные возможности
Предметные	***По окончании программы учащиеся знают:*** • различать жанры соревновательных игр (MOBA, FPS, RTS) и характеризовать их особенности • описывать устройство киберспортивного матча: формат, стадии, роли участников

Планируемые образовательные результаты программы

По окончании программы учащиеся будут обладать следующими компетенциями:

Предметные результаты:

- **Знают:** правила выбранной соревновательной дисциплины; основы тактики и макроигры; принципы работы специализированного софта (OBS, Discord); основы кибербезопасности и защиты личных данных.
- **Умеют:** эффективно коммуницировать в голосовом чате; применять тактические схемы на практике; записывать и монтировать видеоконтент; настраивать игровое оборудование; анализировать собственные и чужие ошибки.

Средства формирования функциональной грамотности

- Применение технологии проблемного обучения (разбор проигранных раундов).
- Использование приемов инсценировки (симуляция поведения в стрессовой ситуации).
- Анализ кейсов профессиональных матчей.

Контрольно-оценочная деятельность

- **Вводный контроль:** Определение начального уровня игры (MMR/rating), анкетирование на знание правил.
- **Текущий контроль:** Проводится после изучения каждого модуля. Включает в себя оценку динамики личного рейтинга, качество выполнения практических заданий (например, монтаж ролика) и участие в тренировочных матчах.
- **Итоговый контроль:** Защита итогового проекта (например, презентация собственной стратегии на турнир) и участие в финальном чемпионате академии.

Работа по здоровьесбережению

Проблема сохранения здоровья геймеров занимает центральное место. На занятиях педагог проводит обязательные физкультминутки, гимнастику для глаз и кистей рук, организует смену деятельности. Особое внимание уделяется лекциям об эргономике рабочего места, режиме сна и питания киберспортсмена.

Условия реализации программы

- **Кадровое обеспечение:** Программа реализуется квалифицированным педагогом, имеющим опыт в соревновательных играх и понимание индустрии.
- **Диагностика:** Проводится педагогом-психологом для оценки влияния занятий на эмоциональное состояние ребенка.

Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы используются:

- Одирн оборудованный компьютерный класс (12 ПК).
- Игровые ПК с характеристиками, соответствующими требованиям современных соревновательных игр (высокий FPS).
- Качественная периферия (геймерские клавиатуры, мыши, гарнитуры).
- Проектор и экран для совместного просмотра матчей.
- Программное обеспечение: клиенты игр, OBS Studio, видеоредакторы, антивирусное ПО.

План курса

Учебно-тематический план

№	Раздел / тема	Теория (ч)	Практика (ч)	Всего (ч)
1	Введение в киберспорт. История, экосистема, профессии	3	—	3
2	Dota 2. Базовая механика: карта, роли, крипы, руны, экономика	3	3	6
3	Dota 2. Лайнинг и микроконтроль	3	3	6
4	Dota 2. Драфт, пики и контрпики. Синергия героев	3	3	6
5	Dota 2. Макроигра: рошик, руны, пуш, сплит-пуш, видение	3	3	6
6	Dota 2. Командная игра. Скримы 5v5 и разбор	3	3	6
7	CS2. Базовая механика: экономика, оружие, роли, карты	3	3	6
8	CS2. Стрельба, мувмент и позиционирование	3	3	6
9	CS2. Гранаты и утилити. Раскидки на ключевых картах	3	3	6
10	CS2. Тактика T- и CT-сторон. Дефолты, сплиты, раш, retake	3	3	6
11	CS2. Командная игра. Скримы 5v5 и разбор	3	3	6
12	Анализ про-матчей. Разбор реплеев и демо	3	3	6
13	Психология и здоровье киберспортсмена	3	—	3
14	Карьера в киберспорте. Турниры, контракты, медиа	3	—	3
15	Итоговый мини-турнир и защита проектов	—	3	3
	Итого	**39**	**33**	**72**

Календарно-тематическое планирование (по занятиям)

Каждое занятие — 3 академических часа (135 минут с перерывами). Всего 24 занятия.

Блок 1. Введение и основы (занятия 1–4)

Занятие	Тема	Теория	Практика	Содержание
1	Введение в киберспорт	3 ч	—	История дисциплин, устройство турнирной экосистемы, профессии: игрок, тренер, аналитик, комментатор, менеджер. Правила техники безопасности за компьютером
2	Dota 2. Базовая механика	1,5 ч	1,5 ч	Карта, роли (керри, мидер, оффлейнер, саппорты), крипы, руны, золотая и XP-система, стартовый закуп
3	Dota 2. Лайнинг и микроконтроль	1,5 ч	1,5 ч	Лайнстейдж: агрессивный и дефенсивный стиль, зонирование, харас, баланс крипов, ластхит-тренировка
4	Dota 2. Драфт и синергия	1,5 ч	1,5 ч	Разбор героев по позициям, принципы драфта, контрпики, связки, бан-фаза, тренировочный драфт

Блок 2. Глубокое погружение в Dota 2 (занятия 5–6)

Занятие	Тема	Теория	Практика	Содержание
5	Dota 2. Макроигра	1,5 ч	1,5 ч	Тайминг рошана, контроль рун, пуш-стратегии, сплит-пуш, деф, смена линий, вардинг
6	Dota 2. Скримы 5v5	1,5 ч	1,5 ч	Командные игры с разбором: драфт по плану, исполнение макро-целей, коммуникация в тимфайтах

Блок 3. Основы CS2 (занятия 7–10)

Занятие	Тема	Теория	Практика	Содержание
7	CS2. Базовая механика	1,5 ч	1,5 ч	Экономика раундов, типы оружия, покупки, роли (энтри, снайпер, саппорт, IGL), карты активного пула
8	CS2. Стрельба и мувмент	1,5 ч	1,5 ч	Режим Deathmatch: отдача, спрей-контроль, стрейфы, пикинг углов, распрыжка
9	CS2. Гранаты и утилити	1,5 ч	1,5 ч	Смоки, флешки, молотовы на Mirage и Dust2, дефолтные раскидки для A и B
10	CS2. Тактика	1,5 ч	1,5 ч	T-сторона: дефолт, сплит, раш, фейк. CT-сторона: позиции,

Занятие	Тема	Теория	Практика	Содержание
	сторон			ротации, перекрытия, retake

Блок 4. Командная игра и CS2 (занятие 11)

Занятие	Тема	Теория	Практика	Содержание
11	CS2. Скримы 5v5	1,5 ч	1,5 ч	Исполнение тактик, разбор раундов через демо, работа IGL, вызовы и коммуникация

Блок 5. Анализ и продвинутые темы (занятия 12–14)

Занятие	Тема	Теория	Практика	Содержание
12	Анализ про-матчей	1,5 ч	1,5 ч	Разбор записей про-матчей по обеим дисциплинам: движение по карте, тайминги, тимфайты, ошибки
13	Психология и здоровье	3 ч	—	Тильт и как с ним работать, фокус и концентрация, режим сна и питания, физическая активность, профилактика зависимости, гигиена работы за ПК
14	Карьера в киберспорте	3 ч	—	Трансферы, контракты, турнирная структура, как попасть в команду, создание коллектива, медиа и стриминг

Блок 6. Итоговый (занятие 15 — финальное занятие блока, но фактически занятие 24)

Занятие	Тема	Теория	Практика	Содержание
24	Итоговый мини-турнир	—	3 ч	Внутренний турнир: Dota 2 BO1 + CS2 BO1, применение изученного, подведение итогов, выдача сертификатов

Методическое обеспечение

Компонент	Описание
Формы работы	Лекции с презентацией, практические игры, анализ реплеев и демо, скримы, воркшопы, мини-турниры
Оборудование	ПК с установленными Dota 2 и CS2, доступ к Steam, интернет, проектор для лекций, программа для анализа демо (CS2 Demo Manager, Dota 2 Replay)
Дидактические материалы	Презентации, чек-листы по механике, шаблоны драфта, распечатки раскидок гранат, видеозаписи про-матчей
Формы контроля	Текущий — наблюдение на практике, анализ ошибок. Промежуточный — мини-турнир после каждого блока. Итоговый — выступление на финальном турнире + защита мини-проекта (анализ одного про-матча)
Документ об окончании	Сертификат о прохождении дополнительной общеразвивающей программы

Требования к педагогу

- Опыт игры в Dota 2 и CS2 на уровне не ниже 3000 MMR / Gold Nova
- Знание турнирной экосистемы и актуальной меты
- Навыки работы с подростками и ведения группы

Модуль 1. Технический фундамент (Аппаратное и программное обеспечение)

Этот модуль обеспечивает базовую компьютерную грамотность, необходимую любому пользователю и геймеру.

- **Устройство ПК и периферия:** Архитектура компьютера (процессор, видеокарта, ОЗУ). Понимание влияния комплектующих на производительность в играх. Подключение и настройка игровой периферии (мышь, клавиатура, гарнитура).
- **Операционные системы:** Базовая настройка Linux. Управление учетными записями пользователей.

    - *Практика:* Установка и удаление игр и программ; оптимизация ОС под игры.
- **Файловая система и безопасность:** Работа с файлами и папками. Резервное копирование данных (в облако и на внешние диски). Антивирусная защита, распознавание фишинга и мошенничества.
- **Обслуживание ПК:** Очистка системы от мусора, дефрагментация диска (для HDD), обновление драйверов и операционной системы.

Модуль 2. Цифровая среда и коммуникации

Модуль посвящен работе в сети, созданию контента и основам кибербезопасности.

- **Сетевые технологии:** Принципы работы интернета. Браузеры, поисковые системы, электронная почта, облачные хранилища.
- **Коммуникации:** Эффективное использование Discord и других мессенджеров для координации команды. Этикет общения в сети.
- **Медиаграмотность:** Создание скриншотов и видеофрагментов (*хайлайтов*). Основы стриминга (настройка OBS Studio). Запись звука и работа с микрофоном.
- **Кибербезопасность:** Защита личных аккаунтов, создание надежных паролей, настройки приватности в социальных сетях.

Модуль 3. Специализированный блок: Киберспорт

Это ядро программы, где теория встречается с практикой соревновательных игр.

- **Теория киберспорта:**
    - Введение в индустрию: жанры игр (*MOBA*, шутеры, стратегии), экосистема (игроки, тренеры, аналитики), устройство турниров.
    - Тактика и стратегия: понятие макро- и микроигры. Анализ меты (популярных стратегий и персонажей/оружия).
    - Психология игрока: управление стрессом во время матчей, концентрация, анализ ошибок без токсичности.
- **Игровая практика:**
    - Тренировочные сессии (*скрим-матчи*) против других команд.
    - Разбор демозаписей своих и профессиональных игр для выявления ошибок.
    - Командные обсуждения (*дебрифинги*) после игр.
- **Работа со специализированным ПО:**
    - Углубленное изучение OBS Studio для трансляций.
    - Использование внутриигровых инструментов записи и анализа реплеев.
- **Медийная составляющая:**
    - Основы видеомонтажа (обрезка клипов, наложение музыки) для создания контента.
    - Профориентация: знакомство с профессиями комментатора (*кастера*), аналитика, тренера.

Модуль 4. Здоровьесбережение и цифровая гигиена

Критически важный блок, направленный на формирование ответственного отношения к своему здоровью при активном использовании ПК.

- **Эргономика рабочего места:** Правильная посадка, высота монитора и кресла для предотвращения проблем со спиной и шеей.
- **Режим дня геймера:** Важность баланса между игрой, учебой/сном и физической активностью.
- **Гигиенические практики на занятиях:** Обязательные физкультминутки, гимнастика для глаз и кистей рук каждые 30-40 минут.
- **Профилактика профзаболеваний:** Информация о туннельном синдроме, проблемах со зрением и способах их избежать.

Формы организации учебного процесса:

- **Индивидуальная подготовка:** Отработка механики, прицеливания, скорости реакции.
- **Парная работа (*Duo-тренировки*):** Синхронизация действий с напарником.

- **Командные занятия:** Отработка тактических схем, сыгранность.
- **Проектная деятельность:** Создание собственного канала или бренда.
- **Участие в турнирах:** Применение навыков в условиях реальной конкуренции.

Итоговый контроль:

Завершается курс защитой итогового проекта (например, презентация разработанной командой тактики на турнир) и участием в финальном чемпионате академии. Оценивается как личный прогресс, так и умение работать в команде.