

**Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дворец детского (юношеского) творчества Петродворцового района Санкт-
Петербурга «ПЕТЕРГОФ»**

ПРИНЯТА

Педагогическим советом
ДДЮТ «ПЕТЕРГОФ»
Протокол № 1 от «31» августа 2026 г.

УТВЕРЖДЕНА

Приказом № 392/у от «01» сентября 2026 г.
Директор ДДЮТ «ПЕТЕРГОФ»
_____ В.А. Апраксимов

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

Сертификат: 00C9DF420E45C5C12E918B262C7A3C1870
Владелец: Апраксимов Владислав Анатольевич
Действителен: с 14.04.2026 до 08.07.2027

Дополнительная общеразвивающая программа

«ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КИБЕРСПОРТ»

Срок освоения: 1 год

Возраст обучающихся: 14-16 лет

Разработчик:

Санникова Наталья Владимировна,
методист

Курьянович Никита Владимирович,
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Образовательный Киберспорт» относится к технической направленности. Программа ориентирована на изучение соревновательных киберспортивных дисциплин, развитие тактического мышления, макро- и микроигры, а также навыков командного взаимодействия и администрирования турниров.

Адресат программы

Программа рассчитана на детей и подростков в возрасте 14–16 лет, проявляющих выраженный интерес к компьютерному спорту, командным стратегическим играм (Dota 2, CS2), а также к классическим настольным соревновательным дисциплинам (шахматы, шашки).

Актуальность программы

Киберспорт представляет собой динамично развивающееся направление спортивной индустрии, которое привлекает миллионы зрителей по всему миру. В России наблюдается рост интереса к компьютерному спорту среди молодежи, рассматривая его как важный инструмент социализации и формирования современных компетенций. Компьютерный спорт (киберспорт) официально признан в Российской Федерации как полноправная спортивная дисциплина.

Образовательные возможности киберспорта включают развитие навыков, выходящих за рамки игровых компетенций. Это формирование стратегического мышления, аналитических способностей, концентрации внимания, освоение современных технологий и командной работы. Киберспорт также оказывает положительное влияние на физическое и психологическое развитие. Исследования показывают, что он способствует развитию мелкой моторики, реакции, координации, стрессоустойчивости, навыков управления эмоциями и работы в условиях высокого давления.

Настоящая программа позволяет перевести стихийное увлечение компьютерными играми в системное русло образовательного процесса. Изучение соревновательного гейминга способствует развитию у обучающихся высокой скорости принятия решений, аналитического и стратегического мышления, стрессоустойчивости и гибких навыков командной работы (включая методологии соревновательного взаимодействия Scrum/eduScrum), что напрямую коррелирует с требованиями к специалистам в современных высокотехнологичных и ИТ-профессиях.

Уровень освоения — общекультурный.

Объем и срок освоения программы — 1 год обучения, 144 часа.

Цель и задачи программы

Цель программы - формирование у обучающихся ключевых компетенций в области киберспорта и информационных технологий.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с базовыми правилами, теорией и тактическими приемами в классических интеллектуальных играх (шахматы, шашки) и ведущих киберспортивных дисциплинах (Dota 2, CS2);
- обучать методам глубокого анализа игровых реплеев, демо-файлов и логов матчей;
- обучать основам технической настройки серверов, администрирования, судейства соревнований и трансляции (стриминга) игрового процесса.

Развивающие:

- развивать логическое, пространственное и стратегическое мышление, концентрацию внимания и скорость моторной реакции;
- формировать навык стресс-менеджмента, психологической саморегуляции в условиях дефицита времени (цейтнота) и эффективной командной коммуникации.

Воспитательные:

- формировать соревновательную дисциплину, понимание личной ответственности за общий результат команды, а также навыки уважительного взаимоотношения;
- формировать культуру здорового гейминга, навыки преодоления игрового кризиса (тильта) и противодействия деструктивному поведению в сети.

Планируемые результаты освоения программы

Предметные результаты:

- учащийся знает основные базовые правила турнирных систем, ключевые тактические приемы и типовые стратегии в классических интеллектуальных играх и в киберспортивных дисциплинах;
- учащийся умеет проводить разбор игровых ситуаций: анализировать реплеи, демо-файлы, выделять ключевые моменты, формулировать выводы и рекомендации по улучшению игровой тактики;
- учащийся умеет осуществлять базовую техническую настройку серверов, игровых конфигов и программного обеспечения для трансляций (OBS Studio), а также организовывать и проводить трансляцию игрового процесса, включая настройку оборудования и ПО.

Метапредметные результаты:

- у учащегося развито умение осуществлять тактическое и стратегическое планирование, оперативно обрабатывать и анализировать большие объемы структурированной и неструктурированной информации (статистические данные, графики, тепловые карты);
- у учащегося развита способность быстро адаптироваться к изменяющимся условиям и оперативно перестраивать план действий.

Личностные результаты:

- у учащегося сформированы навыки саморегуляции, дисциплинированности и способность к конструктивному командному взаимодействию, аргументированному отстаиванию своей позиции и бесконфликтному разрешению спорных ситуаций;
- у учащегося сформирован навык культуры здорового гейминга: соблюдает баланс игровой и учебной активности, способность противодействовать деструктивному поведению в сети.

Организационно-педагогические условия реализации

Язык реализации программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Образовательный Киберспорт» реализуется на русском языке.

Форма обучения — очная.

Условия набора и формирования групп

Условия набора в коллектив. Набор в группы свободный, принимаются и мальчики, и девочки 14-16 лет, без предъявления требований к стартовым специальным знаниям и навыкам.

Условия формирования групп – группы могут комплектоваться по возрасту или быть разновозрастными.

Количество обучающихся в группе. Количество детей в группе составляет не менее 12 человек.

Дополнительный набор учащихся допускается при наличии вакантного места на основе результатов входного контроля.

Формы организации занятий

Программой предусматривается проведение аудиторных занятий для всей группы обучающихся, а также по группам в форме теоретических и практических занятий, игровых тренингов в пределах учебного кабинета под непосредственным руководством педагога.

Формы организации деятельности учащихся на занятии:

- фронтальная. Применяется во время теоретической части курса при изучении общих правил соревновательных дисциплин, разборе регламентов турниров, а также при совместном анализе игровых реплеев, демо-файлов и тактических схем на проекторе или маркерной доске;

- групповая. Применяется при проведении тренировочных матчей, отработке командного взаимодействия на игровых картах, распределении внутриигровых ролей и позиций, а также при совместной работе оргкомитета по подготовке, судейству и трансляции турниров;

- парная деятельность (взаимодействие в микрогруппах). Применяется при отработке синхронных действий внутриигровых связей (например, взаимодействие игроков поддержки и ключевых позиций на линии в Dota 2 или удержание конкретной зоны двумя игроками в CS2). Обучающиеся в парах осуществляют взаимный контроль выполнения технических приемов, помогают друг другу в освоении теории и проводят тренировочные партии в классических дисциплинах (шахматы, шашки);

- индивидуальная. Направлена на самостоятельное освоение и закрепление базовых навыков управления, индивидуального микроконтроля и точности движений на тренировочных картах. Каждый учащийся индивидуально работает над созданием и отладкой своего персонального игрового файла конфигурации (конфига), изучает теоретические основы позиционной борьбы и выполняет контрольные тестовые задания.

Формы проведения занятий

Основной формой организации деятельности обучающихся в рамках реализации программы является учебное занятие. Занятия организуются с учетом практической направленности программы и специфики изучаемых технологий. Проводятся в форме лекций, мастер-классов, тренировочных и игровых упражнений.

Материально-техническое оснащение программы

Помещение: учебный кабинет, оснащённый ученическими столами и стульями (по количеству обучающихся в группе), столом для педагога. Локальная сеть класса со стабильным

широкополосным доступом к сети Интернет.

Оборудование и материалы на учебную группу:

- мультимедийный проектор, экран (или интерактивная доска) – 1 шт.,
- компьютер для педагога с выходом в Интернет в полной комплектации (клавиатура, мышь, коврик, наушники с микрофоном) – 1 шт.,
- персональные компьютеры обучающихся со следующими минимальными техническими характеристиками: многоядерный процессор, дискретная видеокарта с поддержкой актуальных версий графических библиотек, оперативная память объемом не менее 16 Гб, скоростной SSD-накопитель;
- маркерная доска – 1 шт.;
- маркеры – 3 упаковки;
- принтер (или МФУ) – 1 шт.,
- бумага для печати – 2 упаковки.

Материалы и инструменты (на 1 учащегося):

- клавиатура – 1 шт.,
- мышь – 1 шт.,
- коврики (подложки) для мыши – 1 шт.,
- наушники с микрофоном – 1 шт.

Операционная система:

- отечественный дистрибутив Astra Linux (или специализированная Linux-система, развернутая на рабочих станциях компьютерного класса);
- программное обеспечение: игровые клиенты соревновательных дисциплин (Dota 2, CS2), шахматные и шашечные программы или онлайн-платформы, а также специализированный софт для кодирования и вещания прямых трансляций (OBS Studio) для изучения основ стриминга и медиа-сопровождения турниров;
- отечественный офисный пакет программ под Linux для ведения проектной документации и отчетов обучающихся.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
1 года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в индустрию электронного спорта				Входное тестирование
2.	Логика и позиционная борьба (Шашки)				Мини-турнир
3.	Теория стратегического мышления (Шахматы)				Турнир по быстрым шахматам
4.	Командная тактика и макро-стратегия				Турнир по Dota 2
5.	Пространственное мышление и тактический шутер (CS2)				Мини-турнир по CS2
6.	Комплексная подготовка к турниру				Мини-турнир
7.	Игровой практикум повышенной сложности				Мини-турнир
8.	Стратегическая подготовка к киберспортивным соревнованиям				Практическое задание
9.	Контрольные и итоговые занятия	6	0	6	Турнир
Итого:		144	57	87	

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1 год обучения

Задачи 1 года обучения:

Обучающие:

- познакомить с базовыми правилами, теорией и тактическими приемами в классических интеллектуальных играх (шахматы, шашки) и ведущих киберспортивных дисциплинах (Dota 2, CS2);
- обучать методам глубокого анализа игровых реплеев, демо-файлов и логов матчей;
- обучать основам технической настройки серверов, администрирования, судейства соревнований и трансляции (стриминга) игрового процесса.

Развивающие:

- развивать логическое, пространственное и стратегическое мышление, концентрацию внимания и скорость моторной реакции;
- формировать навык стресс-менеджмента, психологической саморегуляции в условиях дефицита времени (цейтнота) и эффективной командной коммуникации.

Воспитательные:

- формировать соревновательную дисциплину, понимание личной ответственности за общий результат команды, а также навыки уважительного взаимоотношения;
- формировать культуру здорового гейминга, навыки преодоления игрового кризиса (тильта) и противодействия деструктивному поведению в сети.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. ВВЕДЕНИЕ В ИНДУСТРИЮ ЭЛЕКТРОННОГО СПОРТА

Теория: Правила техники безопасности в компьютерном классе и гигиены при работе за персональным компьютером. Понятие «Киберспорт» (компьютерный спорт). История возникновения, официальное признание в РФ. Структура курса. Беседа о культуре гейминга.

Практика: Организация игрового места.

Форма контроля: Входное тестирование

2. ЛОГИКА И ПОЗИЦИОННАЯ БОРЬБА (ШАШКИ)

Теория: Доска, нотация, правила хода и взятия. Виды шашек (русские, международные). Понятие «фук», обязательное взятие, превращение в дамку. Понятие комбинации. Приемы: «роздых», «мостик», «рикошет», «столбняк». Цугцванг в эндшпиле. Стратегия захвата центра доски. Борьба за фланги. Тактика игры дамками. Принцип «трех дамок против одной».

Практика: Знакомство с инвентарем. Проведение тренировочных партий. Отработка фиксации ходов. Решение тактических задач на доске. Анализ игровых позиций. Поиск комбинационных ударов. Розыгрыш окончаний партий (эндшпилей). Тренировка игры в условиях материального дефицита. Проведение соревнований внутри группы по круговой системе. Контроль времени (блиц). Фиксация результатов. Оценка.

Форма контроля: Мини-турнир.

3. ТЕОРИЯ СТРАТЕГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ (ШАХМАТЫ)

Теория: Шахматная нотация (координаты). Ценность фигур в эквиваленте пешек. Правила рокировки, взятия на проходе. Понятия: шах, мат, пат. Принципы разыгрывания дебюта: борьба за центр, быстрый вывод легких фигур, безопасность короля. Классические дебюты (Итальянская партия, Испанская партия). Середина игры. Связка, двойной удар, открытое нападение, завлечение, отвлечение. Форсированные варианты. Понятие плана в шахматах. Оценка позиции (пространство, время, структура). Слабые и сильные поля. Изолированные и сдвоенные пешки. Работа с шахматными часами. Психологическое давление. Спешка (цейтнот) и борьба со стрессом. Тактика игры в худших позициях.

Практика: Расстановка фигур. Отработка ходов каждой фигуры. Упражнения на мат в один ход. Запись начальной стадии партии. Поиск ошибок в дебюте на примерах партий. Решение шахматных задач на форсированный мат и выигрыш материала. Проигрывание позиций со взаимными слабостями. Анализ партий гроссмейстеров. Определение стратегических ориентиров. Ведение тренировочной партии с ограничением времени. Тренировка матования одинокого короля. Розыгрыш пешечных окончаний. Сеанс одновременной игры против педагога или сильного обучающегося с разбором психологических моментов. Организация и проведение турнира по швейцарской системе внутри группы. Использование контроля времени (Рапид — 10 минут + 5 секунд).

Форма контроля: Турнир по быстрым шахматам.

4. КОМАНДНАЯ ТАКТИКА И МАКРО-СТРАТЕГИЯ (Dota 2)

Теория: Обзор карты (Lines, Jungle, Roshan). Цель игры. Интерфейс, горячие клавиши, управление курьером. Экономика игры: золото и опыт (Gold/XP). Иерархия распределения ресурсов в команде. Роли: Керри (1), Мидлейнер (2), Хардлайнер (3), Частичный саппорт (4), Полный саппорт (5). Взаимодействие на линиях. Стратегическое планирование до старта матча. Понятия: Синергия (комбинации героев), Контрпик (противодействие). Мета (актуальные стратегии). Сильные и слабые стороны составов. Обзор карты через Вардинг (Observer/Sentry Wards). Понятие «Смок» (Smoke of Deceit) для скрытых перемещений. Тайминги: появление рун, Рошана, нейтральных предметов. Инициация и контринициация. Фокус цели (Focus target). Позиционирование персонажей в драке (Backline/Frontline). Комбинации способностей (AoE-лейты). Методология разбора сыгранных матчей. Чтение графиков нетворса (ценности) и опыта. Выявление переломных моментов. Оценка индивидуального и командного вклада. Понятие «Тилт» (эмоциональная нестабильность). Токсичность и ее деструктивное влияние на команду. Информативная коммуникация (короткие коллы). Дисциплина голоса. Стратегии ведения игры при отставании. Сплит-пуш (давление по разным линиям). Правила осады High Ground (возвышенности противника). Заход на базу под Эгидой бессмертия.

Практика: Запуск тренировочного режима. Отработка базовых движений, добивания крипов (Last-hit/Deny). Изучение лавки предметов. Распределение ролей внутри тренировочных микрогрупп. Практика игры на выбранной позиции против ботов. Симуляция стадии драфта на специализированных платформах. Анализ теоретической жизнеспособности пика. Тренировка расстановки вардов на карте в различных игровых ситуациях. Отработка командных вылазок под действием Смока. Отработка массовых сражений в кастомных режимах тренировки. Анализ позиционных ошибок. Просмотр реплея тренировочной игры группы. Поиск тактических просчетов, фиксация хронологии ошибок. Игровой тренинг с жестким регламентом общения в голосовом чате (только полезная информация). Моделирование игровых ситуаций захода на High Ground в тренировочных лобби. Проведение группового турнира. Разделение на команды по 5 человек. Стадия группового этапа по системе Round Robin (каждый с каждым). Фиксация результатов, подсчет очков. Финальная стадия турнира по Dota 2 среди лидеров групп. Проведение матчей по системе Single Elimination. Подведение итогов турнира, разбор макро-решений команд.

Форма контроля: Турнир по Dota 2.

5. ПРОСТРАНСТВЕННОЕ МЫШЛЕНИЕ И ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР (CS2)

Теория: Понятие «Тактический шутер». Интерфейс игры, радар. Настройка чувствительности мыши (DPI/Sensitivity). Механика стрельбы: разброс (Spray) и отдача, компенсация паттерна отдачи. Физика передвижения: стрейфы, контр-стрейфы (остановка для точного выстрела), прыжки. Понятие «Crosshair placement» (удержание прицела на уровне головы). Правила начисления денег за раунд, за выполнение целей раунда. Типы раундов: Full Buy (полная закупка), Eco (экономия), Force Buy (закупка на все деньги), Half Buy. Виды гранат: осколочная, дымовая, световая, зажигательная (молотов). Понятие «Раскидка» по ориентирам (Jumpthrow). Зонирование карты с помощью дыма. Специализация игроков: Капитан (IGL), Снайпер (AWPer), Энтри-фраггер (открывающий), Опорник (Anchor), Люркер (скрытный игрок). Позиции защиты (A/B пленты, Мид). Стратегия удержания карты. Понятие «Тайминги» (кто быстрее добегает до позиции). Чтение информации по радару. Понятие «Ретейк» (выбивание уже занятого плента). Построение раунда за атаку. Понятия: «Дефолт» (сбор информации по карте), «Фейк» (обманный маневр на один плент с выходом на другой), Сплит-атака (заход со стола и флангов). Названия позиций на соревновательных картах (Mirage, Inferno, Nuke, Anubis). Тайм-менеджмент внутри 40 секунд удержания бомбы. Чтение карты «вслепую» по звукам (шаги, чеканье оружия). Инструменты анализа матчей в CS2. Изучение траекторий перемещения соперников через радар демо-плеера. Выявление слабых зон в защите и пробелов в таймингах.

Практика: Индивидуальная настройка конфигурационных файлов. Тренировка контроля отдачи и контр-стрейфов на специализированных картах. Отработка контр-стрейфов на тренировочной карте. Прохождение трасс на координацию движений (Surf/KZ). Расчет командной закупки в начале раунда на основе бюджета самого бедного игрока. Симуляция сценариев Force Buy. Изучение и отработка базовых траекторий бросков дымовых и световых гранат на карте Mirage. Закрепление за обучающимися игровых ролей. Отработка удержания позиций на пленте Б в паре (опорник + хелпа). Моделирование сценариев защиты и ретейка А-плента на карте Ancient. Отработка синхронного захода со спецсредствами. Реализация тактического плана «Быстрый выход под раскидку» и «Медленный дефолт» в тренировочных матчах. Тренинг передачи информации: четкий доклад (кто, где, сколько, с чем) сразу после виртуальной гибели. Разбор ошибок позиционирования прицела и использования гранат на основе записей матчей студентов. Старт внутригрупповых соревнований по системе 5х5. Групповой этап (GSL-сетка). Контроль соблюдения правил, судейство матчей силами незанятых в текущей игре студентов. Запись результатов. Финальные игры мини-турнира по CS2 (Плей-офф). Проведение матчей в формате BO3 (до двух побед). Определение победителей, аналитический разбор финального матча.

Форма контроля: Мини-турнир по CS2.

6. КОМПЛЕКСНАЯ ПОДГОТОВКА К ТУРНИРУ

Теория: Виды турнирных сеток: Round Robin, Single Elimination, Double Elimination, Швейцарская система. Изучение автоматизированных платформ (Faceit, Challengermode). Регламент соревнований. Программное обеспечение для трансляций (OBS Studio). Настройка сцен, оверлеев. Специфика работы киберспортивного комментатора (Play-by-play и аналитик). Этика вещания. Понятие «антистрат» (противодействие конкретному оппоненту). Методы выявления повторяющихся паттернов в игре соперника. Определение слабых звеньев в защите врага. Текущие тенденции на мировой арене. Анализ связок героев и стилей игры профессиональных команд топ-уровня. Приоритеты распределения ресурсов. Понятие «тайминг атаки». Одновременное выполнение задач на разных участках карты. Распределение ролей при быстром прорыве зон обороны. Максимизация экономической выгоды в сложных игровых ситуациях. Контроль ключевых объектов (Рошан, руны богатства, закупка соперника). Оптимизация видеопараметров, сетевых настроек и параметров запуска для обеспечения максимального FPS и стабильного пинга. Конфигурация радаров. Методика чтения тепловых карт (Heatmaps) перемещений и графиков перелома инициативы. Выявление ключевых ошибок в коммуникации, приведших к поражению. Методология проверки экспериментальных стратегий в условиях реального матча. Понятие «контрольный срез результатов». Роль скорости

реакции и концентрации в киберспорте. Периферическое зрение. Использование тренажеров Aim-трениры для подготовки спортсменов к соревнованиям. Физиология стресса во время важных матчей (адреналин, тремор рук). Дыхательные практики и ментальные техники удержания контроля. Понятие «Аналитик киберспортивной команды». Работа с базами данных матчей (HLTV, Dotabuff). Отслеживание перемещений и излюбленных стратегий топ-клубов. Структура тактического сборника команды. Описание раундов, условные обозначения зон, кодовые слова для экстренной смены плана во время игры. Роль контента в киберспорте. Основы брендинга турнира (логотипы, баннеры, оформление трансляции). Написание сценария шоу-матча. Детализация правил проведения соревнований: формат проведения (LAN/Online). Сетевой код, параметры рейтов сервера (Tickrate). Настройка конфигов турнира (режим разминки, автоматическая запись демо, овертаймы). Роли на трансляции: режиссер эфира, оператор внутриигровой камеры (обсервер), ведущий аналитики. Синхронизация звука и видео. Обязанности главного судьи и линейных судей. Протоколирование матчей. Разрешение спорных ситуаций (технические неполадки, падение сервера, подозрения в нечестной игре/читах).

Практика: Создание турнирной сетки на платформе под заданное количество участников. Написание проекта регламента мини-турнира. Настройка трансляции матча обучающихся. Практика комментирования игрового эпизода в прямом эфире. Изучение статистики команд на Dotabuff/HLTV, написание плана противодействия на игру. Просмотр гранд-финалов мейджоров, разбор логики выбора персонажей капитанами команд. Моделирование «слепого драфта» в тренировочных группах. Защита своей тактической концепции пика перед аудиторией. Анализ ошибок синергии. Отработка синхронного захода на плент со спецсредствами под заслоняющие дымы и флеш-гранаты. Анализ логов матчей, подсчет упущенной выгоды в золоте и ресурсах из-за неэффективного перемещения. Создание и перенос персонального соревновательного конфига (Config) через консоль разработчика. Послойный разбор сыгранного тренировочного раунда на интерактивной доске. Запуск тренировочной игры с задачей использовать только наработанный тактический паттерн. Корректировка тактического плана по результатам теста. Изменение распределения позиций игроков, оптимизация траекторий раскидки гранат и перемещения персонажей. Выполнение упражнений на развитие реакции и точности клика на платформе Aim Lab. Ведение индивидуального графика прогресса. Проведение игровых сессий с искусственным созданием стрессовых условий (ограничение связи, фоновые помехи), отработка техник успокоения. Моделирование конфликтной ситуации на турнире (опоздание команды, неспортивное поведение), поиск регламентного решения. Совместный просмотр записей игр, выявление ошибок и успешных решений. Разработка в микрогруппах собственной схемы раунда с распределением ролей и гранат, внесение схемы в общую книгу. Создание бренд-пака (визуального стиля) для будущего итогового чемпионата силами дизайн-группы. Моделирование условий турнира: соблюдение регламента, использование официальных правил, запись матчей. Удаленная настройка игрового сервера через консольные команды, тестирование стабильности подключения. Тестовый прогон трансляции, отработка переключения сцен (заставка -> стол аналитиков -> игра -> титры). Навыки командной игры во время проведения матчей.

Форма контроля: Мини-турнир.

7. ИГРОВОЙ ПРАКТИКУМ ПОВЫШЕННОЙ СЛОЖНОСТИ

Теория: Понятие «Праки» (тренировочные матчи между закрытыми командами без учета в глобальный рейтинг) и правила этикета. Тактика игры в меньшинстве, ситуации 1 в 2, 1 в 3 (Клатчи). Использование фактора времени, фейковых звуков и психологии соперника. Принципы реализации преимущества по оружию противников. Тактика засад, плотный размен. Контроль карты на поздней стадии (Late game). Распределение фарма, когда противник зажат на базе. Правильное распределение выкупов (Buybacks). Понятие химического взаимодействия в паре («химия»). Отработка связок персонажей в Dota 2 и парных позиций на карте в CS2. Фактор физической усталости на затяжных турнирах (серии матчей Best of 5). Снижение концентрации, закрепощение мышц. Комплекс физических упражнений для киберспортсменов

между играми. Фиксация наработанных за курс стратегий. Итоговый разбор сильных сторон каждой сформированной в группе команды. Назначение игровых капитанов.

Практика: Тренировочный матч. Экспресс-анализ сыгранного прака по горячим следам. Разбор внутриигровых коммуникационных сбоек, исправление позиционных ошибок на карте. Моделирование игровых ситуаций клатчей в тренировочном лобби. Отработка алгоритмов действий за выживающего игрока. Отработка «пистолетных» эко-раундов в тренировочных матчах против ботов максимальной сложности. Отработка сценариев камбэка (отыгрыша превосходства) из критического отставания по золоту. Игровой тренинг на сыгранность двоек (саппорт + керри) при агрессивном давлении на линии. Отработка синхронного занятия центра карты (Мида) в CS2 силами тройки игроков с использованием заслоняющих дымов и ослепляющих гранат. Игровая сессия с обязательными физкультминутками. Контроль стабильности результатов. Проведение генерального прогона ключевых раундов и пиков героев на тренировочных картах. Отработка противодействия нестандартным стратегиям соперников (неожиданные пики, агрессивный пуш с первых секунд). Финализация записей в тактических книгах.

Форма контроля: Мини-турнир.

8. СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА К КИБЕРСПОРТИВНЫМ СОРЕВНОВАНИЯМ

Теория: Структура киберспортивной организации. Зоны ответственности администратора турнира, линейного судьи, technical директора трансляции. Чек-лист готовности компьютерного класса к турниру. Проверка пинга, стабильности локальной сети, версий установленных игровых клиентов. Настройка резервных ПК. Режиссура прямых трансляций. Специфика предметочной аналитики: подготовка статистики игроков, обсуждение пула карт. Настройка звуковых балансов игры и голоса. Правила посева команд на основе рейтинговой таблицы за год обучения. Составление тайм-плана игрового дня с учетом возможных задержек (технических пауз). Капитанская установка на игру. Правила ведения коммуникации в условиях официального матча. Дисциплина пауз (Tactical timeouts). Пре-шоу: разработка эмблемы, баннера. Правила оценивания турнира, правила поведения.

Практика: Распределение организационных обязанностей среди обучающихся для проведения итогового турнира. Формирование команд-участниц. Пошаговое выполнение технического чек-листа на рабочих местах, устранение сетевых неполадок. Запись пробного 15-минутного эфира со стола аналитиков с последующим разбором ошибок вещания. Проведение официальной процедуры жеребьевки, публикация сетки и расписания на турнирной платформе. Проведение финальных собраний внутри команд, утверждение планов на первые матчи турнира. Запуск официальной трансляции турнира.

Форма контроля: Практическое задание.

9. КОНТРОЛЬНЫЕ И ИТОГОВЫЕ ЗАНЯТИЯ

Практика. Проведение игр по круговой системе, обеспечение непрерывной трансляции матчей. Организация и проведение финальной стадии турнира (Плей-офф).

Промежуточный контроль. Турнир.

Итоговый контроль: Турнир.

Подведение итогов образовательной деятельности объединения «Образовательный киберспорт».

Планируемые результаты 1 года обучения:

Предметные результаты:

- учащийся знает основные базовые правила турнирных систем, ключевые тактические приемы и типовые стратегии в классических интеллектуальных играх и в киберспортивных дисциплинах;
- учащийся умеет проводить разбор игровых ситуаций: анализировать реплеи, демо-

файлы, выделять ключевые моменты, формулировать выводы и рекомендации по улучшению игровой тактики;

- учащийся умеет осуществлять базовую техническую настройку серверов, игровых конфигов и программного обеспечения для трансляций (OBS Studio), а также организовывать и проводить трансляцию игрового процесса, включая настройку оборудования и ПО.

Метапредметные результаты:

- у учащегося развито умение осуществлять тактическое и стратегическое планирование, оперативно обрабатывать и анализировать большие объемы структурированной и неструктурированной информации (статистические данные, графики, тепловые карты);

- у учащегося развита способность быстро адаптироваться к изменяющимся условиям и оперативно перестраивать план действий.

Личностные результаты:

- у учащегося сформированы навыки саморегуляции, дисциплинированности и способность к конструктивному командному взаимодействию, аргументированному отстаиванию своей позиции и бесконфликтному разрешению спорных ситуаций;

- у учащегося сформирован навык культуры здорового гейминга: соблюдает баланс игровой и учебной активности, способностью противодействовать деструктивному поведению в сети.

МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Технологии, приемы и методы организации образовательного процесса

В процессе реализации программы используются следующие **методы** обучения, классифицированные по характеру познавательной деятельности обучающихся:

- объяснительно-иллюстративный метод: применяется при изучении устройства компьютерных систем, базовых понятий игровых регламентов, истории электронного спорта и интерфейсов специализированного программного обеспечения;
- метод проблемного изложения: постановка учебной или технической проблемы (например, возникновение багов в игровых конфигурациях, падение сервера во время матча или некорректная отработка командной тактики) и поиск её решения самостоятельно или в составе микрогруппы;
- наглядный метод: демонстрация мультимедийных презентаций, схем взаимодействия игроков на интерактивной доске и алгоритмических диаграмм. Прямое использование технических средств (ПК, проектора) для демонстрации игровых реплеев, демо-файлов и графиков внутриигровой экономики на общем экране. Просмотр профильных обучающих видеороликов и записей профессиональных матчей;
- практический метод: выполнение пошаговых практических заданий на ПК, настройка персональных конфигурационных файлов и серверов, анализ и решение сложных соревновательных ситуаций (оптимизация параметров запуска для повышения производительности, отработка игровых сценариев в кастомных лобби, судейство спорных эпизодов).

Эффективность освоения программы обеспечивается интеграцией современных педагогических **технологий**:

- информационно-коммуникационные технологии: использование цифровых инструментов (онлайн-платформы для обучения, видеохостинги, облачные хранилища) для доступа к информации, коммуникации и организации обучения;
- технология проектного обучения: позволяет учащимся решать реальные задачи в рамках долгосрочных проектов с практическим результатом;
- технология развивающего обучения: направлена на развитие пространственного воображения и логики;
- технология дифференцированного обучения: адаптация заданий под уровень и потребности каждого обучающегося;
- здоровьесберегающие технологии: строгое соблюдение режима работы за ПК (физкультминутки для глаз и осанки), контроль уровня шума и статистической позы.

К основным **приемам** обучения по программе относятся:

- дизайн-мышление: проектирование интуитивно понятных турнирных интерфейсов, оверлеев трансляции, сцен в OBS Studio и соревновательных пространств, ориентированных на конечного зрителя и участника;
- критическое мышление: развитие навыка отладки игровых ошибок на основе анализа демо-файлов, верификации логических цепочек тактических действий, анализа и оперативного исправления собственных промахов и борьбы с деструктивным поведением;
- Data Scouting: сбор и анализ необходимых внешних ресурсов, статистических баз данных, тепловых карт перемещений и медиаматериалов для наполнения контентом турнирных трансляций и составления аналитических докладов по актуальной мете.

Дидактические средства

Демонстрационный, наглядный, иллюстративный материал:

- видеозаписи профессиональных матчей и турниров;
- онлайн-трансляции турниров;
- таблицы с характеристиками героев;

- схемы карт с обозначением ключевых точек;
- иллюстрация интерфейсов игр;
 - презентации, разработанные педагогом.

Информационные источники

Список литературы для педагога:

1. Родионов А. В., Квасников М. А. Методика подготовки спортсменов в компьютерном спорте: тактика, макро- и микроструктура игры. — М.: Спорт, 2024.
2. Новиков С. В. Компьютерный спорт как официальная дисциплина: организация тренировочного процесса и администрирование соревнований. — М.: Техносфера, 2025.
3. Григорьев И. В. Методика преподавания стратегических настольных игр (шахматы и шашки) в системе дополнительного образования детей. — СПб.: Лань, 2023.
4. Ковалев С. А. Организация командного взаимодействия и гибкие методологии Scrum в соревновательном гейминге: Книга для учителя. — М.: Просвещение, 2025.

Список литературы для учащихся и родителей:

1. Знакомство с регламентом компьютерного спорта: иллюстрированное руководство для начинающих киберспортсменов и их родителей. — Электронное издание Федерация компьютерного спорта России, 2025.
2. Основы тактического гейминга: сборник стратегических задач, схем раскидок и макрокейсов для игроков 11–16 лет. — М.: Детская литература, 2024.
3. Поляков К. Ю. Анализ игровых данных: чтение реплеев, демо-файлов и графиков экономики в соревновательных средах. — М.: Лаборатория знаний, 2024.

Интернет-источники

1. Официальный сайт Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России»: <https://resf.ru/>
2. База знаний и официальная соревновательная документация ФКС России (регламенты, правила дисциплин).
3. Информационно-аналитический портал Liquipedia (актуальная статистика, базы данных по героям, командам и мете соревновательных дисциплин).
4. Официальный образовательный канал технического медиа-сопровождения турниров на платформе RuTube (видеоуроки по OBS Studio и стримингу).

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной контроль, текущий контроль, промежуточная аттестация и итоговый контроль. Средствами фиксации результатов по дополнительной общеразвивающей программе «Образовательный Киберспорт» являются информационные карты, результаты проведенных турниров, карты самодиагностики. Оценочные материалы разработаны для контроля знаний, умений и навыков обучающихся.

Входной контроль проводится на первом занятии с целью определения начального уровня подготовки обучающихся. Тест состоит из 15 вопросов с выбором ответа по основам компьютерной игры. При 90-100% правильных ответов - высокий уровень, 70-89% - средний, менее 70% - низкий.

Текущий контроль проводится на каждом занятии в виде рефлексии, самопроверки, самоконтроля, а также по результатам освоения основных разделов программы в формате практических заданий на игровых картах и оценку тактического взаимодействия игроков. Отслеживание достигнутых учащимися результатов осуществляется методом педагогического наблюдения и разбора игровых ситуаций.

Промежуточная аттестация осуществляется в ходе проведения турнира по круговой или олимпийской системам для оценки динамики освоения предметного содержания, личностного развития. Результаты достижения планируемых результатов фиксируются в информационной карте. Турнир включает в себя самостоятельную организацию, технический запуск матчей, судейство и комментирование силами обучающихся.

Итоговый контроль проводится по завершению всего периода обучения в конце года для оценки уровня и качества освоения учащимися программы. Итоговый контроль проводится в форме турнира по круговой или олимпийской системам.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ
по дополнительной общеразвивающей программе «Образовательный Киберспорт»

№ п/п	Планируемые результаты	Параметры (критерии) оценки	Формы выявления результатов учащихся
Предметные результаты			
П1	Получены теоретические знания основных турнирных систем, регламентов соревнований и правил компьютерного спорта	1 балл (начальный уровень) - учащийся слабо ориентируется в регламенте соревнований, применяет правила компьютерного спорта формально, допускает ошибки даже в типовых ситуациях. 2 балла (средний уровень) - учащийся знаком с базовыми регламентами соревнований, применяет правила компьютерного спорта в типовых ситуациях, но затрудняется с нестандартными кейсами. 3 балла (высокий уровень) - учащийся знает регламенты соревнований разного уровня, уверенно применяет правила компьютерного спорта к реальным кейсам, может разрешить спорные ситуации согласно официальным регламентам.	Тестирование, педагогическое наблюдение, практическое задание, турнир
П2	Проводит разбор игровых ситуаций, формулирует выводы и рекомендации по улучшению игровой тактики	1 балл (начальный уровень) - выделяет не более 1–2 моментов либо фокусируется на случайных деталях, не имеющих тактического значения, рекомендаций по улучшению тактики нет либо они нереалистичны и не привязаны к игровым механикам. 2 балла (средний уровень) — учащийся выделяет 2–3 ключевых момента в игровом эпизоде, но не всегда точно определяет их значимость, рекомендации по улучшению тактики присутствуют, но носят общий характер. 3 балла (высокий уровень) — учащийся самостоятельно проводит полный разбор игровой сессии: выделяет 4–5 ключевых моментов (удачные действия, ошибки, критические точки принятия решений), предлагает конкретные рекомендации по улучшению тактики.	Педагогическое наблюдение, практическое задание, турнир
П3	Развито умение осуществлять базовую техническую настройку серверов, игровых конфигов и программного обеспечения для трансляций (OBS Studio), а также	1 балл (начальный уровень) - учащийся испытывает серьезные трудности при настройки серверов и конфигов, слабо владеет навыками судейства.	Педагогическое наблюдение, практическое задание, турнир

	навыки судейства локальных киберспортивных мероприятий	2 балла (средний уровень) - учащийся настраивает серверы и игровые конфиги с периодическими ошибками или неточностями, судит соревнования с опорой на четкий регламент. 3 балла (высокий уровень) - учащийся уверенно настраивает серверы и игровые конфиги для всех изученных дисциплин, оптимизирует параметры под конкретные задачи, грамотно судит локальные киберспортивные соревнования.	
Метапредметные результаты			
M1	Развито умение осуществлять тактическое и стратегическое планирование, оперативно обрабатывать и анализировать большие объемы структурированной и неструктурированной информации (статистические данные, графики, тепловые карты)	1 балл (начальный уровень) - учащийся разрабатывает тактические и стратегические планы поверхностно, с трудом читает графики, тепловые карты, диаграммы (путает оси, неверно считывает значения). 2 балла (средний уровень) - учащийся разрабатывает тактические и стратегические планы, но недостаточно детализирует, читает графики, тепловые карты, диаграммы корректно, но иногда упускает важные детали. 3 балла (высокий уровень) - учащийся составляет детальные тактические и стратегические планы, грамотно интерпретирует визуальные данные: точно читает графики, тепловые карты, диаграммы, извлекает из них ключевые инсайты.	Педагогическое наблюдение, практическое задание, турнир
M2	Развита способность быстро адаптироваться к изменяющимся условиям и оперативно перестраивать план действий	1 балл (начальный уровень) - учащийся медленно замечает изменения внешней среды, план корректирует формально или хаотично. 2 балла (средний уровень) - учащийся замечает изменения внешней среды, но с небольшой задержкой, вносит корректировки в план, но иногда выбирает неоптимальные решения. 3 балла (высокий уровень) - учащийся оперативно реагирует на изменения внешней среды (новые данные, сбои, неожиданные действия оппонентов), оценивает их влияние на текущие планы, быстро и обоснованно корректирует тактику и стратегию.	Педагогическое наблюдение, практическое задание, турнир
Личностные результаты			
L1	Сформированы навыки саморегуляции, дисциплинированности и способность к конструктивному командному взаимодействию, аргументированному отстаиванию	1 балл (начальный уровень) - учащийся легко поддается стрессу в критических и стрессовых ситуациях теряет самоконтроль, не дисциплинирован, слабо вовлечен в командную работу, выполняет только формальные обязанности, свою точку зрения или не отстаивает или делает это агрессивно неаргументированно. 2 балла (средний уровень) - учащийся в большинстве случаев сохраняет	Педагогическое наблюдение, практическое задание, турнир

	своей позиции и бесконфликтному разрешению спорных ситуаций	самообладание, но в особых критических ситуациях может испытывать кратковременное волнение, дисциплинирован в стандартных условиях, участвует в командной работе, но может проявлять пассивность в инициации общих решений, недостаточно аргументировано отстаивает свою точку зрения. 3 балла (высокий уровень) - учащийся сохраняет спокойствие в критических и стрессовых ситуациях, не поддается панике, демонстрирует высокую дисциплинированность, активно и конструктивно участвует в командной работе, аргументировано отстаивает свою позицию, опираясь на факты и логику, уважает мнение других.	
Л2	Сформирован навык культуры здорового гейминга	1 балл (начальный уровень) - баланс активности не сформирован: время в играх не контролируется, возникают систематические переносы или невыполнение учебных/бытовых задач из-за гейминга; инструменты планирования не используются либо игнорируются. 2 балла (средний уровень) - баланс игровой и учебной активности соблюдается в основном, но эпизодически возникают отклонения (например, задерживается в игре дольше запланированного, переносит дела на потом). Использует простые методы контроля времени (таймер, напоминания), но не всегда системно. 3 балла (высокий уровень) - учащийся самостоятельно выстраивает и стабильно соблюдает баланс игровой и учебной активности: использует планировщик/расписание, отслеживает время в играх, осознанно ограничивает сессии, не допускает снижения успеваемости или невыполнения бытовых обязанностей из-за гейминга.	Педагогическое наблюдение, практическое задание, турнир

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА
уровень освоения учащимися программы «Образовательный Киберспорт»
за _ полугодие 20__ /20__ учебного года

Педагог

№ _____

Группа

№ п/ п	Фамилия, имя ребенка	Параметры результативности реализации программы							Уровень освоения программы
		Метапредметные результаты		Личностные результаты		Предметные результаты			
		Развита способность быстро адаптироваться к изменяющимся условиям	Развито умение осуществлять планирование, обрабатывать большие объемы и структурированной и неструктурированной информации	Развита способность к конструктивному командному взаимодействию	Сформированы навыки саморегуляции, дисциплинированности и стрессоустойчивости	Получены теоретические знания основных турнирных систем	Усовершенствована техника владения базовыми макро- и микромеханиками	Развито умение осуществлять базовую техническую настройку серверов, игровых конфигов	

Уровень освоения программы определяется исходя из среднего балла результатов обучения по программе (предметные, метапредметные, личностные):

Начальный уровень – 1 балл

Средний уровень – 2 балла

Высокий уровень – 3 балла

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА

уровень освоения учащимися программы «_____»
за 20__/20__ учебный год

Педагог дополнительного образования: _____, группа № _____

№ п/ п	Фамилия, имя учащегося	Результаты обучения по программе			Средний балл	Уровень освоения программы (начальный/ средний/ высокий)
		Предметные результаты	Метапредметные результаты	Результаты личностного развития учащихся		
1.						
...						

Уровень освоения программы определяется исходя из среднего балла результатов обучения по программе (округление производится по правилам математического округления):

Начальный уровень – 1 балл

Средний уровень – 2 балла

Высокий уровень – 3 балла