

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ВЕЛИЖАНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»**

626032, Тюменская область, Нижнетавдинский район, село Иска, улица Береговая, 1 тел: 8 (34533) 46-1-24, 46-2-56



Согласовано:  
Руководителем центра  
«Точка роста»  
МАОУ «Велижанская  
СОШ»  
Синяк Столбова И.А.  
18  
августа 2025

Утверждаю:  
Директор МАОУ  
«Велижанская СОШ»

Ваганова Н.В.  
Приказ №134/1 от

19  
августа 2025



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа  
«Интеллектуально-киберспортивный клуб»**

учебный год: 2025-2026  
количество часов в неделю: 1  
количество часов в год: 34  
педагог доп. образования: Тимофеев А.А.

с. Иска, 2025

## **Пояснительная записка**

Для детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимает киберспортивные соревнования. В России киберспорт признали официальным видом спорта.

Киберспорт (компьютерный спорт, электронный спорт) – это вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой.

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

Особенностью киберспорта является его индифферентность к физическим данным участников соревнований – люди с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «e-sports» направлена на создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои навыки: профессионализм, стремление к победе, волю к саморазвитию, желание анализировать, выявлять свои ошибки и исправлять их.

Предусмотренные данной программой занятия могут проводиться как в смешанных группах, состоящих из учащихся разного возраста, 14+ лет, так и из учащихся одного возраста. Предполагается, что в дальнейшем группы учащихся, которые занимаются по данной программе, будут участвовать в чемпионатах по киберспорту в качестве сборной. Специфика соревнований в командном киберспорте обуславливает численность игроков в команде не более 5 человек. Поэтому в одном объединении могут сформироваться несколько сборных команд.

*Новизна и отличительные особенности программы.* В ходе данного курса учащиеся 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.

С точки зрения педагогической целесообразности киберспортивные соревнования являются мощнейшим инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения. Таким образом, вместо запрета и отрицания видеоигр, этот курс позволяет направить детские увлечения в позитивное русло.

Отмечено, что:

а) у играющих улучшается концентрация и скорость реакции, анализ ситуации, вычислительные навыки, принятие решений в критических ситуациях, повышается стрессоустойчивость;

б) в играх ребята продумывают тактики и стратегии, распределяются роли, кто, где, и когда должен быть, и что делать, тем самым формируется умение планировать, ставить цели, соотносить планы с полученным результатом;

в) улучшаются навыки работы в команде, проявление лидерских качеств. Развиваются навыки принятия решений на благо всей команде, формируются коммуникативные навыки;

г) игра в команде и участие в турнирах позволяет раскрыться и приобрести уверенность в себе, независимо от возраста, внешних или физических данных;

д) играющие ребята хорошо разбираются и постоянно интересуются новыми технологиями, так как видеоигры являются их прямым отражением.

Участие в турнирах способствует социализации, игроки постоянно общаются друг с другом и взаимодействуют с внешним миром. Это позволяет разрушить стереотип о замкнутости любителей компьютерных игр.

Занимаясь по данной программе, учащиеся учатся принимать оптимальную стратегию игрового поведения, ведущую к достижению высокого командного результата, сотрудничать со всем коллективом своей команды и игроками любого вида соревнований, проектировать командный успех и успешное продвижение в соревновании, принимать сложные решения в оптимальные сроки, прогнозировать и предугадывать действия соперника.

*Объем программы:* 140 часов. Программа рассчитана на два года обучения, режим работы – 2 час в неделю.

Направленность: физкультурно-спортивная.

Возраст обучающихся: 14+

Уровень сложности: стартовый.

Форма получения образования – очная.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы определён в соответствии с возрастными ограничениями игр, используемыми при реализации программы очень важно, на этом этапе развития, показать подростку возможность эффективно организовать свой досуг средствами компьютерных игр и интернет технологий.

## **Планируемые результаты**

В ходе изучения курса вносится существенный вклад в развитие личностных результатов.

Первый уровень результатов: формируется мотивация к изучению устройства компьютера, перспектив развития аппаратной и программной частей компьютера, английского языка, так как многие компьютерные программы, игры англоязычные, развивается любознательность, внимательность, целеустремлённость, умение преодолевать трудности (качества важные в практической деятельности).

Второй уровень результатов: развитие ценностных отношений к знаниям; учащийся самостоятельно, во взаимодействии с педагогом, тренером, сможет разрабатывать различные тактические приёмы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Третий уровень результатов: учащийся самостоятельно может разрабатывать тактики игры, оценивать свой результат и оценивать тактики игры, используемые другими игроками.

### **Метапредметные результаты**

- умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;
- умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
- готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;
- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности.

**В результате изучения курса обучающиеся должны знать:**

- системные требования к аппаратуре для компьютерных игр;
- совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими;
- ассортимент современных игровых аксессуаров, их технические характеристики и особенности, способы и приёмы их детальной настройки;
- программы для голосового общения, принципы работы, настройки и особенности использования;
- основные классы компьютерных игр;
- основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;

**уметь:**

- настраивать аппаратуру компьютера под игры;
- выполнять настройку и калибровку игровых аксессуаров;
- создавать аккаунт;
- устанавливать, и настраивать программы для голосового общения.

Главным результатом реализации программы является развития коммуникативных навыков и положительной социализации подростков.

## **Содержание программы**

### **Раздел 1. Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером**

Теория: Организация места за компьютером (расстояние от глаз до монитора, освещённость, и прочее). Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности. Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Установка и обновление антивирусных программ. Хэширование и пароли. Какие свойства пароля влияют на его надёжность. Как выбрать надёжный пароль. Безопасность финансовых расчётов Интернете.

### **Раздел 2. киберспортивные дисциплины**

Теория: Общая информация: о Counter Strike GO, Dota 2, Футбольный симулятор (FIFA), Overwatch, League of Legengs, WarFace, Mortal Kombat 11, коллекционные карточные игры (Hearthstone), сюжетные игры (Assassin's Creed, Dragon Age, «Ведьмак», Tomb Raider, Watch Dogs), и далее (по выбору педагога-тренера). Их особенности и направления.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

### **Раздел 3. Выбор соревновательной киберспортивной дисциплины**

Теория: На этом занятии учащиеся определяются с дисциплиной, которой они будут заниматься следующие 6 месяцев. Возможно изменение составов групп в соответствии с выбранными учащимися дисциплинами и их психологическими особенностями.

Практика: Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины.

### **Раздел 4. Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине**

Теория: Правила киберспортивной дисциплины. Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине.

Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине, особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

## **Раздел 5. Отработка командных и индивидуальных стратегий, и тактических приёмов**

Теория: Командные и индивидуальные стратегии и тактические приёмы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.

Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине, тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде, тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде

Практика: Работа за компьютером, игровая практика, работа за компьютером, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

## **Раздел 6. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату**

Теория: Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату, изучение предполагаемых противников по чемпионату. Отработка командных стратегий и тактических приемов. Подготовка стратегий под конкретных противников.

Практика: Работа за компьютером, командная игровая практика,

## **Раздел 7. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине**

Практика: Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов.

### **Тематическое планирование по внеурочной деятельности**

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов
	<b>Раздел 1. Вводное занятие. Безопасные методы и приёмы работы за персональным компьютером</b>	<b>1</b>
1	Организация места за компьютером. Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности	0,5
2	Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Установка и обновление антивирусных программ	0,5
	<b>Раздел 2. Прочие киберспортивные дисциплины</b>	<b>12</b>
4	Общая информация: о Counter Strike GO, Dota 2, Футбольный симулятор (FIFA), Overwatch, League of Legengs, WarFace, Mortal Kombat 11	2
5	Общая информация: коллекционные карточные игры (Hearthstone), их особенности и направления	1
6	Общая информация: сюжетные игры (Assassin's Creed, Dragon Age, «Ведьмак», Tomb Raider, Watch Dogs), их особенности и направления	1
7-9	Работа за компьютером, игровая практика прочих киберспортивных дисциплин	8
	<b>Раздел 3. Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины</b>	<b>3</b>
10	Выбор соревновательной киберспортивной дисциплины	1
11	Формирование состава группы в соответствии с выбранной учащимися дисциплины и её психологическими особенностями	1
12-14	Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины	1
	<b>Раздел 4. Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины.</b>	<b>16</b>

<b>Обзор соревнований по этой дисциплине</b>		
15	Правила киберспортивной дисциплины	1
16	Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине	1
17	Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине	1
18	Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине	1
19-20	Работа за компьютером, игровая практика, соревнования по киберспортивной дисциплине	12
<b>Раздел 5. Отработка стратегий и тактических приёмов</b>		<b>32</b>
21	стратегии и тактические приёмы при игре	14
22	Особенности реализации своей роли в команде или индивидуальной игре при различных моментах	2
23	Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли по киберспортивной дисциплине	8
24	Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль	4
25	Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде	4
<b>Раздел 6. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату и соревнованиям .</b>		<b>12</b>
26	Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату	1
27	Изучение предполагаемых противников по чемпионату	2
28	Отработка командных стратегий и тактических приемов	6
29	Подготовка стратегий под конкретных противников	3
<b>Раздел 7. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине</b>		<b>63</b>
30-32	Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов	10
33-35	Просмотр и обсуждение матчей оппонентов	4
36	Участие в турнирах на протяжении всего обучения	49
<b>Итого:</b>		<b>140</b>

**Прогнозируемые результаты и способы их проверки:**

- **Повышение уровня мастерства обучающихся в киберспорте;**

**Участие на соревнованиях по киберспорту за МАОУ"Велижанская СОШ"**