

Комитет по образованию администрации
Всеволожского муниципального района
Ленинградской области
Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа
«Центр образования «Кудрово»

РАССМОТРЕНО

на Педагогическом совете МОБУ «СОШ
«ЦО «Кудрово»

Протокол №34 от 25.08.2025г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МОБУ «СОШ «ЦО
«Кудрово»

И.Ю.Соловьев
Приказ от 25.08.2025 г. № 581



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Киберспорт»

Техническая направленность

Составитель:

Педагог дополнительного
образования

Кадиев Сергей Магомедович

Уровень: базовый

Продолжительность освоения
программы - 1 год

Возраст учащихся - 13-17 лет

г. Кудрово,

Ленинградская область
2025 год

Содержание

Пояснительная записка	3
Планируемые результаты	9
Учебно-тематический план	11
Содержание программы	12
Контрольно-оценочные материалы	14
Условия реализации программы	15
Список литературы	17
Приложение. Календарно-тематическое планирование	21

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Общая характеристика программы

Дополнительная общеразвивающая программа «**Киберспорт**» (далее - Программа) предназначена для учащихся 7-го - 11-го класса и имеет **техническую** направленность. Программа рассчитана на один год обучения. На реализацию учебного предмета отводится 2 час в неделю, 72 часов в году.

Киберспорт (компьютерный спорт, электронный спорт, е-спорт) является видом соревновательно-технической деятельности и специальной подготовительной практики к соревнованиям на базе компьютерных игр. Компьютерная игра формирует виртуальную среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний как индивидуального характера, так и командных состязаний. В Российской Федерации, как и во многих странах мира, киберспорт является официальным видом спорта, зарегистрированным Государственным комитетом статистики. В настоящее время проводятся официальные соревнования и чемпионаты различного уровня, включая международного и мирового. Рассматривается вопрос о придании киберспорту статуса олимпийского вида спорта.

Нормативная база

Общеразвивающая программа дополнительного образования «Киберспорт» (далее - Программа) разработана в соответствии с:

- Конвенцией о правах ребенка
- Конституцией Российской Федерации
- Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»

- Приказом Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 31 мая 2021 г. № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 31 мая 2021 г. № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»
- Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р» (вместе с «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года»)

Новизна и актуальность программы

МОБУ «СОШ «ЦО «Кудрово» является Школой-Технопарком, деятельность которой направлена на подготовку школьников к реальному участию в научно-техническом прогрессе. Занятия киберспортивной деятельностью, являющейся интеллектуальным видом спорта, формируют у учащегося навыки взаимодействия в виртуальной среде и интерес к прикладному игровому программированию, способствует наработке навыков мышления и работы в условиях многозадачности, развивает коммуникативные и лидерские качества в рамках командного взаимодействия. Занятия киберспортом способствуют социализации, позволяя, не взирая на физические данные участников соревнований, в том числе обучающимся с ограниченными физическими возможностями, играть наравне с остальными, не испытывая дискомфорта.

Киберспортивная деятельность позволяет воспитывать у учащегося трудолюбие, самостоятельность, волевые качества и устремленность к победе, командный игровой формат воспитывает чувство взаимопомощи, товарищества и ответственности.

Дополнительная общеразвивающая программа «Киберспорт» является межпредметной (интеграция знаний о игровом компьютерном оборудовании и игровой периферии, игровых жанрах киберспортивных дисциплин, основах игровой тактики и стратегии), комплексной с точки зрения оценки результатов освоения программы (изучение теоретического материала, отработка по нему практических навыков, проведение отборочных соревнований и формирование команд по игровым направлениям). Комплексность обучения обеспечивается за счет закрепления полученных теоретических знаний практическими занятиями на базе лаборатории «Киберспорт» Отделения дополнительного образования детей МОБУ "СОШ "Центр образования "Кудрово".

Педагогическая целесообразность

Программа направлена на развитие и формирование интеллектуальных, коммуникативных и творческих способностей, ориентирует обучающихся и их родителей на дальнейшее обучений по программе спортивной подготовки в области компьютерного спорта.

В программе предусмотрены следующие основополагающие принципы:

- комплексность – предусматривает тесную взаимосвязь всех сторон образовательного процесса (физической, технико-тактической и теоретической подготовки, воспитательной работы, контрольных мероприятий)

- преемственность – определяет последовательность изложения программного материала.

- вариативность – предусматривает индивидуальные особенности учащихся, включение в календарный учебный график разнообразного набора изменения нагрузок для решения одной или нескольких задач подготовки.

Цель - формирование у учащихся навыков взаимодействия в виртуальной среде и интереса к прикладному игровому программированию, способствующему наработке навыков мышления и работы в условиях многозадачности.

Задачи программы:

обучающие

- изучить структуру игрового компьютера и конфигурирование игровой периферии;
- изучить жанры компьютерных игр базовых киберспортивных дисциплин;
- научить понимать основные принципы тактики и стратегии командных соревновательных киберспортивных дисциплин;
- научить технике безопасности при работе с компьютерной техникой;
- изучить основные правила и специфику проведения киберспортивных соревнований;

развивающие

- сформировать навык планирования;
- стимулировать навыки познавательной активности и мотивацию к познавательной деятельности;
- развивать аналитическое и критическое мышление
- развивать устойчивый спортивный интерес к киберспорту;
- развивать пространственное мышление;
- развивать коммуникативные навыки и умения;

воспитательные

- воспитывать культуру труда, трудолюбие, самостоятельность;

– воспитывать чувство взаимопомощи, товарищества, ответственности, целеустремленности;

МОТИВАЦИОННЫЕ

– выявлять у учащегося склонности и таланты к киберспортивной деятельности;

– формировать лидерские качества и волю к победе.

Организационно-педагогические условия

Срок реализации программы – 1 год.

Возраст учащихся – 13-17 лет.

Группы формируются с учетом возрастных и индивидуальных особенностей, а также степени заинтересованности и вовлеченности в область научно-технического творчества и изобретательства.

Наполняемость группы: нормативная – 12 человек, максимальная – 15, минимальная – 8.

*Календарный учебный график
на 2025 – 2026 учебный год*

<i>Этапы образовательного процесса</i>	<i>1 год обучения</i>	<i>2 год обучения</i>
<i>Этапы образовательного процесса</i>	<i>1 год обучения</i>	<i>2 год обучения</i>
<i>Продолжительность занятия</i>	<i>7-8 лет: до 40 минут (физкультурно-спортивная и техническая направленности) 9-18 лет: до 80 минут</i>	<i>7-8 лет: до 40 минут (физкультурно-спортивная и техническая направленности) 9-18 лет: до 80 минут</i>
<i>Промежуточная аттестация</i>	<i>2-26 декабря</i>	<i>21-26 декабря</i>
<i>Аттестация по завершении реализации программы</i>	<i>23-31 мая</i>	<i>23-31 мая</i>
<i>Окончание учебного года</i>	<i>31 мая</i>	

<i>Зимние каникулы</i>	<i>31.12.2025 – 11.01.2026, 12 дней</i>
<i>Летние каникулы</i>	<i>31.05.2026 – 31.08.2026</i>
<i>Праздничные дни</i>	<i>04 ноября; 23 февраля ; 8 марта; 1 мая; 9 мая</i>

Вид и сроки проведения аттестации - 36 / 72

Режим занятий - 2 занятия в неделю по 1 академическому часу (40 минут)

Промежуточная аттестация - (декабрь)

Аттестация по завершении реализации программы - (май)

Занятия проводятся в режиме – два раза в неделю по 1 академическому часу или один раз в неделю 2 часа (длительность академического часа – 40 минут).

Общее количество часов по программе в год – 72 часа.

Формы организации образовательной деятельности учащихся:

- групповая;
- подгрупповая;
- индивидуальная.

Форма обучения – очная, очно-заочная (с применением дистанционных технологий).

Формы занятий:

- учебное занятие;
- практическая работа;
- проектно/исследовательская работа;

Планируемые результаты

Дополнительная общеразвивающая программа «Киберспорт» направлена на достижение комплекса образовательных результатов.

Предметные

По прохождении программы ученик научится

- разбираться в совместимости комплектующих компьютера, а также, совместимости игрового компьютера с игровой периферией;

- распознавать основные жанры компьютерных игр, используемых в киберспортивных дисциплинах;
- понимать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- применять основные правила и особенности проведения киберспортивных игр;
- применять основы киберспорта как спортивной дисциплины;
- самостоятельно конфигурировать оптимальную игровую платформу, осуществить апгрейд в совместимости с личными игровыми предпочтениями;
- применять выигрышные тактику и стратегию базовых компьютерных игр, используемых в киберспортивных дисциплинах;
- использовать функционал игрового интерфейса и свойства игрового арсенала (юниты, предметы и т.п.) базовых компьютерных игр, используемых в киберспортивных дисциплинах;
- занимать призовые места на внутригрупповых отборочных турнирах.

Личностные

- ответственному отношению к обучению, готовности и способности к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к учению и познанию;
- целостному мировоззрению;
- развитию лидерских качеств, дисциплинированности, ответственности, коммуникативной культуре, вниманию и уважению к людям.

Метапредметные

- овладение навыками самостоятельного приобретения новых знаний и практических умений;
- развитие монологической и диалогической речи, умения выражать свои мысли и способности выслушивать собеседника, понимать его точку зрения;
- формирование умений воспринимать, перерабатывать и предъявлять информацию в словесной, образной, символической формах, анализировать и перерабатывать полученную информацию в соответствии с поставленными целями.

1. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Наименование раздела/темы		Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой	2	0	2	Тестирование, анкетирование
2.	Компьютер и игровая периферия. Подбор и настройка.	2	2	4	Тестирование, анкетирование
3.	Киберспортивные дисциплины.	14	6	20	Тестирование, анкетирование
4.	Правила киберспортивных дисциплин. Обзор соревнований по этим дисциплинам.	2	4	6	Тестирование, анкетирование
5.	Практика командной игры. Распределение игровых ролей.	12	8	20	Тестирование, анкетирование
6.	Отработка командных стратегий и тактических приемов киберспортивных дисциплин	2	8	10	Тестирование, анкетирование
7.	Практика игры, подготовка к киберспортивным соревнованиям	0	6	6	Тестирование, анкетирование
8.	Проведение отборочных соревнований,	0	4	4	Тестирование, анкетирование

	формирование команд по киберспортивных дисциплин				
	Итого:	34	38	72	

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Дополнительная общеразвивающая программа «Киберспорт» предоставляет учащимся возможность в течении года (72 часа) углублённо изучить основы киберспортивных дисциплин и связанные с их использованием игровые компетенции. Программа содержит следующие тематические разделы:

Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой (2 часа).

Вводное занятие: цели и задачи изучения курса; основы техники безопасности. Общая информация о разделах программы, её содержанием, формами работы, практическими работами.

Компьютер и игровая периферия. Подбор и настройка. (4 часа).

Структура и устройство системного блока, монитора, общая конфигурация игрового терминала, включая игровую периферию. Функционирование всех его комплектующих как единого целого. Подбор и настройка игрового оборудования. Программным обеспечением игрового компьютера, настройка конфигурации программного обеспечения. Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена.

Киберспортивные дисциплины (20 часов).

Виды компьютерных игр. Обзор киберспортивных дисциплин: «Боевая арена», «Соревновательные головоломки», «Стратегия в реальном времени», «Технический симулятор», «Спортивный симулятор», «Файтинги», «Шутеры». Базовые компьютерные игры для киберспортивных дисциплин при проведении соревнований.

Правила киберспортивных дисциплин. Обзор соревнований по этим дисциплинам (6 часов).

Правила организации и проведения компьютерных спортивных соревнований в РФ. Требования по формированию киберспортивной команды. Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.

Практика командной игры. Распределение игровых ролей (20 часов).

Особенности игры в каждой командной роли в различных киберспортивных дисциплинах. Различные тактические приёмы, используемые при игре в каждой командной роли в различных киберспортивных дисциплинах. Отработка командной слаженности, особенности её реализации в различных игровых моментах. Отработка командной коммуникации в ходе киберспортивных соревнований.

Отработка командных стратегий и тактических приемов киберспортивных дисциплин (10 часов).

Командные 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 игры, подготовка к киберспортивным соревнованиям (6 часов).

Работа за компьютером, игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

Проведение отборочных соревнований, формирование команд по киберспортивным дисциплинам (4 часа).

Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов. Подведение итогов обучения и награждение победителей внутригруппового чемпионата.

Формирование команд и резерва для участия в киберспортивных соревнованиях.

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Контроль и оценка уровня образовательных результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы осуществляется педагогом в процессе проведения занятий.

Основными видами контрольно-оценочных средств являются педагогическое наблюдение за деятельностью обучающихся, игры на взаимодействие и тесты.

При отслеживании диагностических результатов освоения программы используются различные методы: опрос, беседа, тест, творческие зачетные задания, викторины. При этом учитываются психолого-возрастные особенности детей.

Определение результативности реализации образовательной программы проводится при анализе результатов промежуточной и итоговой диагностики.

Промежуточная диагностика проводится через полгода обучения в форме собеседования и интеллектуальной игры (своя игра).

Итоговая диагностика по программе проводится в конце года в форме тестирования.

[Пройти тест на знание киберспорта](#)

(Тест: Как много вы знаете о киберспорте. [Электронный ресурс]. // // Сайт «Ребёнок в спорте» - Режим доступа: <https://rebenokvsporte.ru/test-kak-mnogo-vy-znaete-o-kibersporte> <https://rebenokvsporte.ru/test-kak-mnogo-vy-znaete-o-kibersporte/?ysclid=m4mlkmb5i0300367263> - (дата обращения: 04.08.2025).

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое оснащение

Кабинет системного администрирования оснащен всем необходимым для эффективного проведения занятий:

- 15 столов и стульев для обучающихся;
- 15 мониторов, системных блоков и клавиатур;
- 2 сумки с комплектами приборов для системного администрирования;
- 1 интерактивная доска для демонстрации презентаций, видео и других мультимедийных материалов.

Методические материалы

Методическое обеспечение программы организуется через комплекс дидактических материалов, включающих:

- компьютерные презентации;
- раздаточные материалы;
- практические задания разного уровня сложности.

На занятиях активно используются методические разработки, охватывающие основные разделы курса. В процессе обучения применяются следующие методы:

- **развивающее обучение** (проблемное, поисковое, творческое);
- **дифференцированное обучение** (индивидуальные и уровневые задания, вариативность основного модуля программы).

Организация учебного процесса

Для реализации программы используются различные формы проведения занятий:

- беседы, демонстрации и иллюстрации (с использованием обучающих компьютерных программ);
- объяснение нового материала, лекции, практическая работа на ПК;
- анализ ошибок, поиск путей их устранения;

- самостоятельная работа, творческие задания, познавательные и творческие зачеты.

Занятия по программе структурированы в зависимости от дидактических целей:

1. Вводное занятие;
2. Занятие для изучения нового материала;
3. Занятие для закрепления изученного;
4. Занятие для применения знаний и умений на практике;
5. Занятие для проверки и коррекции знаний и умений;
6. Комбинированное занятие.

Дидактические и технические материалы

Для успешной реализации программы используются следующие материалы и ресурсы:

- тренировки, индивидуальные проекты, проверочные и обучающие тесты, задания разных уровней сложности, мультимедийные презентации;
- персональные компьютеры с необходимым программным обеспечением;
- периферийное оборудование (принтеры, сканеры и т.д.);
- операционная система Windows;
- доступ к Интернету;
- мультимедийный проектор или интерактивная доска.

Требования к учащимся

Для успешного освоения программы учащиеся должны обладать базовыми навыками работы на ПК, а также знанием операционной системы Windows. Методический материал включает теоретические конспекты и практические задания различной сложности.

Список литературы

Список литературы для педагогов

1. Болдырева, С. П. Киберспорт [Текст] /С.П.Болдырева, А.С.Гришачев // Вестник научных конференций. – 2017. – № 3-6 (19). – С. 24-25.
2. Зубова Е. А. Киберспорт в современной жизни [Текст] / Е.А. Зубова, Е.Н., Чуйкова, Д. Н. Резеньков //НаукаПарк. – 2021. – № 3 (54). – С.34-36.
3. История российского киберспорта. [Электронный ресурс]. // Сайт Cybersport.ru - Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/other/articles/istoriya-kibersporta-rossiyskogo-otmilleniuma-do-priznaniya> (дата обращения: 04.08.2024).
4. Малиновская И.В. Истоки возникновения киберспорта, генезис киберспорта в России [Текст] / И.В. Малиновская//Транспорт. Экономика. Социальная сфера: материалы VI Всерос. науч.-практ. конф. – Пенза:ПГАУ, 2019. – С. 238-243.
5. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [Электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения: 04.08.2024).
6. Нещерет Н.Н. История появления и развития киберспорта [Текст]/Н.Н.Нещерет, Е. В. Немцева, Т.И. Тумасян//The Newman in Foreign Policy. – 2020. – № 46 (90). – С. 34-35.
7. Официальный сайт ФКС России. Режим доступа: <http://resf.su/missiya> (дата обращения: 03.08.2024).
8. Сафин И.И. Киберспорт: понятие, роль, польза и вред, развитие в мире как спортивной дисциплины [Текст]/И. И. Сафин//Совершенствование системы физического воспитания, спортивной тренировки, туризма, психологического сопровождения и оздоровления различных категорий населения: материалы XVIII Всерос. науч.-практ. конф. – Сургут: Россиздат, 2021. – С. 383-386.
9. Семенова, Д. О. Перспективы развития киберспорта [Текст]/Д.О. Семенова//Экономика и менеджмент в XXI веке: информационные технологии, биотехнологии, физкультура и спорт : материалы Междунар. науч.-практ. конф. – М.: ГЦОЛИФК, 2020. – С. 71-78.

10. Тельных Д. А. Киберспорт и его сравнение с активными видами спорта [Текст]/ Д.А.Тельных //Региональный вестник. – 2020. – № 1 (40). – С. 58-60.
10. Черных Е.В. Киберспорт [Текст]/Е.В. Черных, С.Ю. Грибцов, О.В.Малявко// Современные проблемы и тенденции развития экономики и управления: региональный аспект : материалы II Всерос. науч.-практ. конф. – Краснодар: Издательский Дом – Юг, 2018. – С. 208-210.
11. Федерация компьютерного спорта России. Режим доступа: <https://resf.ru/> (дата обращения: 13.08.2024).
12. Каргина К.В. Киберспорт в России и мире: современное состояние, проблемы, перспективы развития [Текст] /К.В.Каргина//Актуальные проблемы современной науки: материалы VII Междунар. науч.-практ. конф. – Пенза: Наука и Просвещение, 2019. – С. 292-298.
13. Корепова В.В. Киберспорт как основа создания спортивных кластеров // Кластеры. Исследования и разработки. - 2017. - Т 3. - № 3 (8). - С. 21-27.

Список литературы для учеников и родителей

1. Болдырева, С. П. Киберспорт [Текст] /С.П.Болдырева, А.С.Гришачев // Вестник научных конференций. – 2017. – № 3-6 (19). – С. 24-25.
2. Зубова Е. А. Киберспорт в современной жизни [Текст] / Е.А. Зубова, Е.Н., Чуйкова, Д. Н. Резеньков //НаукаПарк. – 2021. – № 3 (54). – С.34-36.
3. История российского киберспорта. [Электронный ресурс]. // Сайт Cybersport.ru - Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/other/articles/istoriya-kibersporta-rossiyskogo-otmilleniума-do-priznaniya> (дата обращения: 04.08.2024).
4. Малиновская И.В. Истоки возникновения киберспорта, генезис киберспорта в России [Текст] / И.В. Малиновская//Транспорт. Экономика. Социальная сфера: материалы VI Всерос. науч.-практ. конф. – Пенза:ПГАУ, 2019. – С. 238-243.

5. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [Электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения: 04.08.2024).
6. Нещерет Н.Н. История появления и развития киберспорта [Текст]/Н.Н.Нещерет, Е. В. Немцева, Т.И. Тумасян//The Newman in Foreign Policy. – 2020. – № 46 (90). – С. 34-35.
7. Официальный сайт ФКС России. Режим доступа: <http://resf.su/missiya> (дата обращения: 03.08.2024).
8. Сафин И.И. Киберспорт: понятие, роль, польза и вред, развитие в мире как спортивной дисциплины [Текст]/И. И. Сафин//Совершенствование системы физического воспитания, спортивной тренировки, туризма, психологического сопровождения и оздоровления различных категорий населения: материалы XVIII Всерос. науч.-практ. конф. – Сургут: Россиздат, 2021. – С. 383-386.
9. Семенова, Д. О. Перспективы развития киберспорта [Текст]/Д.О. Семенова//Экономика и менеджмент в XXI веке: информационные технологии, биотехнологии, физкультура и спорт : материалы Междунар. науч.-практ. конф. – М.: ГЦОЛИФК, 2020. – С. 71-78.
10. Тельных Д. А. Киберспорт и его сравнение с активными видами спорта [Текст]/ Д.А.Тельных //Региональный вестник. – 2020. – № 1 (40). – С. 58-60.
10. Черных Е.В. Киберспорт [Текст]/Е.В. Черных, С.Ю. Грибцов, О.В.Малявко// Современные проблемы и тенденции развития экономики и управления: региональный аспект : материалы II Всерос. науч.-практ. конф. – Краснодар: Издательский Дом – Юг, 2018. – С. 208-210.
11. Федерация компьютерного спорта России. Режим доступа: <https://resf.ru/> (дата обращения: 13.08.2024).
12. Каргина К.В. Киберспорт в России и мире: современное состояние, проблемы, перспективы развития [Текст] /К.В.Каргина//Актуальные проблемы современной науки: материалы VII Междунар. науч.-практ. конф. – Пенза: Наука и Просвещение, 2019. – С. 292-298.

13. Корепова В.В. Киберспорт как основа создания спортивных кластеров
// Кластеры. Исследования и разработки. - 2017. - Т 3. - № 3 (8). - С. 21-27.

Приложение

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Наименование темы	Кол-во часов	Дата проведения по плану	Дата проведения По факту
I полугодие				

1	Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой	2	03.09.2025	
2	Компьютер и игровая периферия. Подбор и настройка. Теория	2	10.09.2025	
2	Компьютер и игровая периферия. Подбор и настройка. Практика	2	17.09.2025	
3	Киберспортивные дисциплины. Теория	2	24.09.2025	
4	Киберспортивные дисциплины. Теория	2	01.10.2025	
5	Киберспортивные дисциплины. Теория	2	08.10.2025	
6	Киберспортивные дисциплины. Теория	2	15.10.2025	
7	Киберспортивные дисциплины. Теория	2	22.10.2025	
8	Киберспортивные дисциплины. Теория	2	29.10.2025	
9	Киберспортивные дисциплины. Теория	2	05.11.2025	
10	Киберспортивные дисциплины. Практика	2	12.11.2025	
11	Киберспортивные дисциплины. Практика	2	19.11.2025	
12	Киберспортивные дисциплины. Практика	2	26.11.2025	
13	Правила киберспортивных дисциплин. Обзор соревнований по этим дисциплинам. Теория	2	03.12.2025	
14	Правила киберспортивных дисциплин. Обзор соревнований по этим дисциплинам. Практика	2	10.12.2025	
15	Правила киберспортивных дисциплин. Обзор соревнований по этим дисциплинам. Практика	2	17.12.2025	
16	Практика командной игры. Распределение игровых ролей. Теория	2	24.12.2025	
17	Практика командной игры. Распределение игровых ролей. Теория	2	31.12.2025	
18	Итого занятие. Рефлексия	2	07.01.2026	
19	Практика командной игры. Распределение игровых ролей. Теория	2	14.01.2026	
20	Практика командной игры. Распределение игровых ролей. Теория	2	21.01.2026	
21	Практика командной игры. Распределение игровых ролей. Теория	2	28.01.2026	
22	Практика командной игры. Распределение игровых ролей. Практика	2	04.02.2026	
23	Практика командной игры. Распределение игровых ролей. Практика	2	11.02.2026	
24	Практика командной игры. Распределение игровых ролей. Практика	2	18.02.2026	

25	Практика командной игры. Распределение игровых ролей. Практика	2	25.02.2026	
26	Отработка командных стратегий и тактических приемов киберспортивных дисциплин. Теория	2	04.03.2026	
27	Отработка командных стратегий и тактических приемов киберспортивных дисциплин. Практика	2	11.03.2026	
28	Отработка командных стратегий и тактических приемов киберспортивных дисциплин. Практика	2	18.03.2026	
29	Отработка командных стратегий и тактических приемов киберспортивных дисциплин. Практика	2	25.03.2026	
30	Отработка командных стратегий и тактических приемов киберспортивных дисциплин. Практика	2	01.04.2026	
31	Практика игры, подготовка к киберспортивным соревнованиям. Практика.	2	08.04.2026	
32	Практика игры, подготовка к киберспортивным соревнованиям. Практика.	2	15.04.2026	
33	Практика игры, подготовка к киберспортивным соревнованиям. Практика.	2	22.04.2026	
34	Проведение отборочных соревнований, формирование команд по киберспортивных дисциплин	2	29.04.2026	
35	Проведение отборочных соревнований, формирование команд по киберспортивных дисциплин	2	06.05.2026	
36	Итоговое занятие. Рефлексия	2	13.052026	
	Итого:	72	20.052026	