

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

<b>Наименование раздела/темы</b>	<b>Количество часов</b>			<b>Формы аттестации/контроля</b>
	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 проведении 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 киберспортивных дисциплин** (4 часа).

Участие во внутргрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов. Подведение итогов обучения и награждение победителей внутргруппового 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.Гришаев // 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-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.

Приложение

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

№	Наименование темы	Кол-во часов	Дата проведения по плану	Дата проведения По факту
<b>I полугодие</b>				

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	13.05.2026	
	Итого:	72	20.05.2026	