

муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА И РАЗВИТИЯ «ПЛАНЕТА ТАЛАНТОВ»

РАССМОТРЕНО  
на методическом совете  
Протокол № 9 от 17.05.2022 г.



УТВЕРЖДАЮ  
И.о. директора МБУ ДО  
«ЦТДР «Планета талантов»  
М.Н. Козлова  
Приказ № 68-у от 01.06.2022 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**

*«Киберспорт»*

Направленность: техническая  
Уровень программы: стартовый  
Возраст обучающихся: 11-14 лет  
Срок реализации: 1 год

Составители:  
педагоги дополнительного образования  
Волокитин Александр Сергеевич  
Познухов Александр Сергеевич

Ачинск, 2022

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» технической направленности, имеет стартовый уровень реализации содержания.

Киберспорт – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание.

**Актуальность** киберспорта для нашего Красноярского края заключается в том, что данное направление до настоящего времени не развивалось в объединениях МБУ ДО «ЦТиР «Планета талантов», но судя по чемпионатам по киберспорту, проводимых по всему миру в 2020, 2021 годах, данное направление интересно и актуально для обучающихся. Также актуальность для общества подчеркивается его абсолютной демократичностью к физическим данным участников соревнований обучающиеся с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта. Индустрия киберспортивных соревнований имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удаленной работы.

**Новизна** данной программы заключается в том, что она дополнена такой формой организации занятий как сеанс одновременной игры, что позволит познакомить школьников с опытными киберспортсменами, расширить игровую практику обучающихся, обозначить перспективы дальнейшего развития и совершенствования. Программа представлена в углубленном изучении отдельных тем. Программой предусмотрено участие в соревнованиях и проведение соревнований среди обучающихся объединения, что позволит в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а также выявить недостатки в подготовке.

**Отличительные особенности дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Киберспорт»** от существующих в этой области, заключается в том, что ранее она не реализовалась в учреждении дополнительного образования и на территории города.

В ходе обучения ребята учатся обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Программа направлена на овладение рациональными формами ведения компьютерной борьбы в процессе специфической соревновательной деятельности. Она включает в себя: изучение общих положений тактики выбранного вида дисциплины, приемов судейства и положения о соревнованиях, тактического опыта сильнейших спортсменов, освоение умений строить свою тактику в предстоящих соревнованиях; моделирование необходимых условий в тренировке и контрольных соревнованиях для практического овладения тактическими построениями. Ее результатом является обеспечение определенного уровня тактической подготовки обучающихся. Тактическая подготовленность киберспортсменов тесно связана с использованием разнообразных технических приемов, со способами их выполнения, выбором наступательной, оборонительной, контратакующей тактики и ее формами (индивидуальной, групповой или командной).

**Адресат программы.** Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной программы составляет 11-14 лет. Группы комплектуются по одновозрастному принципу, без предварительной подготовки с любым уровнем сформированности интересов и мотивации к данному виду деятельности. Принимаются все желающие, группы разнополовые, наполняемость группы не менее 10 человек.

**Срок реализации и особенности организации образовательного процесса.**

Срок реализации программы – 72 часа. Полный курс по программе составляет 72 часов.

Год обучения	1
Количество часов в неделю	2
Количество учебных часов по программе в месяц	72

Занятия будут строиться с учетом уровня знаний обучающихся и распределения заданий по мере сложности.

**Форма обучения по программе** – очная, либо дистанционная.

При реализации программы используются следующие методы обучения:

- словесные (беседа, объяснение, инструктаж, рассказ, диалог);
- наглядные (таблицы, схем);
- практические (упражнения, практические работы, игры).

Программа предусматривает такие формы организации образовательного процесса, как индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая.

Занятия проводятся в форме: практическое занятие, беседа, презентация, обсуждение, консультация, мастер-класс.

В процессе работы используются следующие **педагогические технологии**: технология группового обучения, технология развивающего обучения, технология игровой деятельности, здоровье сберегающая технология.

**Режим занятий** составляется в соответствии с СанПиНом 1.2.3685-21 и годовым календарным учебным графиком Центра:

- 1 раз в неделю по 2 учебных часа продолжительностью 45 минут с 10-минутным перерывом.

**Цель:** развитие коммуникативных навыков через компьютерную игру «Counter Strike Global Offensive».

**Задачи:**

Обучающие:

- познакомить с основами компьютерной игры «Counter Strike Global Offensive»;
- научить основным правилам и особенностям проведения соревновательных компьютерных игр.

Развивающие:

- научить планировать свою деятельность;
- развить аналитическое и критическое мышление, самооценку, навыки работы в группе, в команде;

Воспитательные:

- воспитать дисциплину, ответственность.

## 2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля*
		всего	теория	практика	
	<b>Вводное занятие</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	
<b>I.</b>	<b>CS:GO</b>	<b>32</b>	<b>13</b>	<b>19</b>	
1.1.	Техническая подготовка	3	2	1	
1.2.	Изучение карт: de_inferno, de_train, de_nuke, de_dust 2, de_mirage, de_overpass, de_cache	12	5	7	
1.3.	Знакомство с игровыми ролями, выражениями	7	4	3	
1.4.	Тренировка командных ролей	4	-	4	
1.5.	Изучение временных регламентов карт, ознакомление с основами заочных раундов	6	2	4	

	<b>Промежуточная (полугодовая) аттестация</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	Соревнование
	<b>Воспитательное мероприятие №1</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
<b>II.</b>	<b>Навыки</b>	<b>31</b>	<b>7</b>	<b>24</b>	
2.1.	Тактическое изучение карт, изучение и применение тактик	6	2	4	
2.2.	Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, подсадка. Прострелы	6	2	4	
2.3.	Отработка навыков, сыгранность команды	7	1	6	
	<b>Воспитательное мероприятие №2</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
2.4.	Раскидка гранат на карте	6	2	4	
2.5.	Индивидуальная тренировка AIM	6	-	6	
	<b>Итоговая аттестация</b>	<b>3</b>	<b>-</b>	<b>3</b>	Соревнование
	<b>Воспитательное мероприятие №3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	
<b>ИТОГО:</b>		<b>72</b>	<b>24</b>	<b>48</b>	

### 3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### **Вводное занятие (1 час)**

Теория (1 ч.). Вводный инструктаж. Первичный инструктаж по ТБ. Программа технического объединения. Игра-знакомство.

#### **I. Раздел «CS.GO»**

##### **1.1. Тема Техническая подготовка (3 часа)**

Теория (2 ч.): Гаджеты. История создания и системные требования. Прицел в CS GO. Таблица званий. Аббревиатуры.

Практика (1 ч.): Настройка индивидуального компьютера.

##### **1.2. Тема Изучение карт: de\_inferno, de\_train, de\_nuke, de\_dust 2, de\_mirage, de\_overpass, de\_cache (12 часов)**

Теория (5 ч.): Изучение карт игрового процесса.

Практика (7 ч.): Обучающая игра на картах, изучение позиций.

##### **1.3. Тема Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, подсадка. Прострелы (7 часов)**

Теория (4 ч.): Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, подсадка. Прострелы.

Практика (3 ч.): Одиночная игра с использованием изученных методик.

##### **1.4. Тема Тренировка командных ролей. (4 часа)**

Практика (4 ч.): Отработка навыков, сыгранность команды.

##### **1.5. Тема Изучение временных регламентов карт, знакомство с экономикой (6 часов)**

Теория (2 ч.): Изучение временных регламентов карт, знакомство с экономикой

Практика (4 ч.): отыгрыш раундов соблюдая экономическую структуру.

#### **Промежуточная (полугодовая) аттестация (2 часа)**

##### **Воспитательное мероприятие №1 (1 час)**

##### **1.6. Тема Промежуточная (полугодовая) аттестация (2 часа)**

Практика (2 ч): Соревнование.

#### **II. Раздел «Основы конструирования шагающих роботов»**

## **2.1 Тема Тактическое изучение карт, изучение и применение тактик (6 часов)**

Теория (2 ч.): Изучение тактик на разных картах игровой индустрии.

Практика (4 ч.): Тренировка тактик.

## **2.2 Тема Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, подсадка. Прострелы (6 часов)**

Теория (2 ч.): Изучение подсадки, локаций.

Практика (4 ч.): Тренировка на картах.

## **2.3 Тема Отработка навыков, сыгранность команды (7 часов)**

Теория (1 ч.): Разработка своей тактики.

Практика (6 ч.): Отработка разработанных тактик.

## **Воспитательное мероприятие №2 (1 час)**

## **2.4 Тема Раскидка гранат на карте (6 часов)**

Теория (2 ч.): Изучение раскидок гранат.

Практика (4 ч.): Отработка раскидки гранат.

## **2.5 Тема Индивидуальная тренировка АИМ (6 часов)**

Практика (6 ч.): Тренировка АИМ на специальных картах.

## **Итоговая аттестация (3 часа)**

Практика (3 ч): Соревнование.

## **Воспитательное мероприятие №3 (1 час)**

Планируемые результаты сформулированы с учетом цели и задач обучения, развития и воспитания, а также уровня освоения программы.

Предметные результаты:

- знает основы компьютерной игры «Counter Strike Global Offensive»;
- знает основные правила и особенности проведения соревновательных компьютерных игр.

Метапредметные результаты:

- умеет планировать свою деятельность;
- развито аналитическое и критическое мышление, самооценка, навыки работы в группе, в команде.

Личностные результаты:

- проявляет дисциплину и ответственность.

## **4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

К условиям реализации программы относится характеристика следующих аспектов:

### **Материально-техническое обеспечение:**

- сведения о помещении, в котором проводятся занятия: компьютерный класс.
- перечень оборудования учебного помещения, кабинета: классная доска, столы и стулья для обучающихся и педагога, компьютерные столы и стулья для обучающихся, шкафы и стеллажи для хранения дидактических пособий и учебных материалов;
- перечень оборудования, необходимого для проведения занятий персональный компьютер, клавиатура, компьютерная мышь, наушники, виртуальная доска;
- перечень технических средств обучения: персональный компьютер для педагога, мультимедийный проектор и экран.

**Информационно-методическое обеспечение** - цифровое обеспечение и сайты: использование собственного презентационного материала, видеоролики.

Методический и дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебно-тематическим планом, возрастными и психологическими особенностями детей, уровнем их развития и способностями.

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала используются наглядные пособия следующих видов:

- дидактические пособия (карточки, раздаточный материал);
- тематические подборки наглядных материалов (схемы карт, таблицы с категориями оружия);

- Электронные образовательные ресурсы (аудио, видео, презентации). Для более эффективного освоения содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы используются следующие информационные ресурсы:

- <https://www.youtube.com/c/Tankkko/videos>
- <https://www.twitch.tv/csruhub>
- [https://www.twitch.tv/weplaycsgo\\_ru](https://www.twitch.tv/weplaycsgo_ru)
- <https://www.youtube.com/c/PETRIK>

#### **Кадровое обеспечение**

Программа реализуется педагогами дополнительного образования, имеющим опыт работы в области игровой индустрии, образование – не ниже средне - профессионального, профильное или педагогическое.

### **5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся:

- промежуточный контроль (декабрь).
- Форма проведения: соревнование.
- итоговый контроль (май).
- Форма проведения: соревнование.

### **6. МОНИТОРИНГ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ**

Результаты освоения программы		
Предметные результаты:	Метапредметный результат:	Личностный результат:
- знает основы компьютерной игры «Counter Strike Global Offensive»; - знает основные правила и особенности проведения соревновательных компьютерных игр.	- умеет планировать свою деятельность; - развито аналитическое и критическое мышление, самооценка, навыки работы в группе, в команде.	- проявляет дисциплину и ответственность.
1. знает основные карты «counter strike global offensive» и умеет правильно ретироваться на них	1. может самостоятельно запланировать и реализовать свою тренировочную программу	1. умеет взаимодействовать в совместной деятельности, принимать полученную роль в группе.
2. знает основные прострелы, подсадки и умеет их применять	2. анализирует ситуацию на карте	2. умеет считаться с мнением окружающих при выполнении задания
3. знает основные названия позиций на карте	3. умеет воспроизводить изученную информацию на карте	3. способен сконцентрироваться на поставленной задаче и довести работу до конца
4. называет основные варианты закупки предметов	4. способен скоординировать свою команду	

и умеет грамотно их применять		
5. знает и применяет основные правила соревновательных компьютерных игр		

По каждому результату в соответствующей ведомости по аттестации выставляется уровень (высокий, средний, низкий).

## 7. СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Литература, используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса:

1. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013.– С. 90-96.
2. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – С. 81-91.
3. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)
4. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление
5. Windows 10.– СПб.: Наука и Техника, 2016. – 192 с.

Литература, рекомендуемая для обучающихся по данной программе:

1. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, URL <https://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 20.04.2021)
2. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 20.04.2021)
3. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: [gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina](http://gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina) (дата обращения 20.04.2021)
4. Панфилов К., Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport> (дата обращения 20.04.2021)

Литература, рекомендуемая для родителей обучающихся по данной программе:

1. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 20.04.2021)
2. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: [gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina](http://gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina) (дата обращения 20.04.2021)
3. Панфилов К., Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport> (дата обращения 20.04.2021)

## 8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ

Задания разработаны в соответствии с учебно-тематическим планом дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Киберспорт» и выбранными видами контроля.

1. Декабрь 2022 г. – **промежуточный контроль**

**Форма демонстрации:** соревнования.

**Форма фиксации:** ведомость аттестации

**Описание задания для контроля:**

### Задание

**Педагогическое тестирование для определения уровня подготовки у обучающихся.**

«**Нажми кнопку**» обучающийся присаживается в кресло, перед ним находится лампочка, и кнопка. Как только загорается лампочка, задача обучающегося сразу после этого, как можно быстрее нажать на кнопку. В этот момент, включается секундомер, и считается время с момента загорания лампочки до нажатия кнопки испытуемым, с точностью до десятых.

«**Убийство ботов**» в данном тесте обучающийся на карте за ограниченное количество времени 1 мин убивает ботов. По истечению одной минуты, фиксируется количество убитых ботов

«**Частота нажатия мыши**» Обучающийся присаживается в кресло, перед ним находится компьютерная мышь. По команде педагога, обучающийся начинает выполнять нажатия пальцами рук, на клавиши мыши. В это время на секундомере засекается одна минута времени. По истечению одной минуты, фиксируется количество нажатий на кнопки мыши.

«**Соблюдение ротации во время игры**» обучающемуся предлагается выполнить за компьютером определенный алгоритм действий (пройти игровой уровень), который должен закончиться победой. На выполнение данного теста даётся десять попыток. После выполнения теста, фиксируется количество успешных попыток.

### Результаты тестирования обучающегося

Тесты	Тестирования		
	Первоначальное	Промежуточное	Итоговое
Тест «Нажми кнопку»,			
Убийство ботов за 1 мин. Кол-во раз.			
Частота нажатия мыши за 1 минуту. Кол-во раз.			
Соблюдение ротации во время игры. Кол-во раз из 10 попыток			

**Текст «Нажми кнопку»**

значение до «0,6 сек» - высокий уровень

значение от 0,6 до 0,8 – средний уровень

значение от 0,8 и больше – низкий уровень

**Поиск цифр за 1 мин. Кол-во раз.**

значение 160 раза и более – высокий уровень

значение от 130 до 140– средний уровень

значение менее 100– низкий уровень



**Частота нажатия мыши за 1 минуту.**

**Кол-во раз.**

значение 190 раз и более – высокий уровень

значение от 170 до 190 – средний уровень

значение менее 170 – низкий уровень

**Соблюдение ротации во время игры. Кол-во раз из 10 попыток**

значение 7,8 побед и более – высокий уровень

значение 5,6 побед – средний уровень

значение менее 5 побед – низкий уровень

### **Карты в соревновательном режиме Counter Strike**

Напиши над каждой картой правильное название карты:

**De\_dust2.** Наиболее популярная карта еще со времен самых первых версий Counter Strike. Основное действие происходит на ближнем востоке. Предусмотрено две точки закладки.

**De\_train.** Карта, где основное действие происходит в России, на железнодорожных путях. Вся карта буквально построена на поездах: здесь на них можно устанавливать бомбу, прятаться, использовать в своих целях как только захочется.

**De\_inferno.** Также одна из самых популярных карт, которая отправит пользователя в Италию. Есть две точки закладки и доступно множество интересных локаций в целом. Как и на всех картах соревновательного режима, есть 2 точки для установки бомбы.

**Vertigo.** Сейчас она занимает место de\_cache. На этом карте действие будет происходить на стройке многоэтажного комплекса офисов. Карту больше ненавидят, нежели, чем любят. Она не очень сбалансирована, имеет множество недочетов, ошибок.  
**De\_mirage.** Самая популярная карта после de\_dust2. Она идеально сбалансирована, имеет две точки закладки, огромное множество локаций. Сейчас же она также находится в доработке. В соревновательном режиме она присутствует во второстепенном смысле. У профессионалов нет возможности играть на ней.

**De\_overpass.** Достаточно мрачная и большая карта, где есть множество туннелей, длинная улица, подземка и даже специальный парк с развлечениями. Все это — причины, по которым de\_overpass так любят.

**De\_cobblestone.** Одна из самых старых и интересных карт в игре. Действие происходит в огромном замке, где пользователь способен воевать, устанавливая и минирова бомбу. Карта поделена на две равномерные части, каждая из которых принадлежит той или иной команде.

**De\_nuke.** Очень несбалансированная карта, на которой также нужно устанавливать бомбу. Есть две точки закладки, где одна находится на верхнем этаже небольшого ангара. Вторая же находится в самом низу, можно сказать, что в подвале ангара.









1. Апрель-май 2023 г. – **итоговый контроль**

**Форма демонстрации:** соревнования.

**Форма фиксации:** ведомость аттестации

**Описание задания для контроля:**

Обучающиеся выбирают из изученных карт две карты, одну карту выбирает педагог. Далее обучающиеся играют в соревновательном режиме. Для победы необходимо выиграть 16 раундов на карте. Победитель выявляется из тех, кто выиграл две карты. В случае ничьей на двух картах играется третья карта.