МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и молодежной политики Свердловской области

Департамент образования Администрации города Екатеринбурга

МАОУ гимназия № 35

УТВЕРЖДЕНА
Директор
Никандрова Е.А.
Приказ №165-од от «28» августа 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности

Киберспорт

для обучающихся 10-11 классов

Екатеринбург, 2026

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.

Личностные результаты:

- Развитие навыков связанных с пониманием пространства и стратегии.

- Образовать общее впечатления и возможное понимание закономерностей поведения соперников и окружения
- Развить понимание тактики и логистики внутри игровой среды и игрового мира выбранных киберспортивных дисциплин.

Метапредметные результаты:

- Уметь самостоятельно формировать тактику исходя из разведки поведения соперника или союзника
- Развитие поиска разнообразных подходов к выполнению одной и той же задачив зависимости от отклонений поведения соперника или союзника.

- Умение творчески подходить к процессу игры.

- Умение самостоятельно находить примеры и тактики используемые в киберспорте.
- Умение разбирать на составляющие игровой процесс.
- Умение работать с анимацией.

Предметные результаты:

- Практическое применение полученных навыков в киберспорте и соревнованиях
- Понимание внутренних принципов игрового дизайна
- Развитие КГ при игре и выявление багов и абузов.
- Основное понимание принципов построения геймплея

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Введение

Киберспорт и игры которые можно считать киберспортивными

Раздел I. Знакомство жанром

Разбор известных и обсуждаемых игр с командной и состязательной составляющей.

Раздел II. Основные тактики в играх и игровая петля.

Тактики и механики в играх и основная модель поведения.

Раздел III. Применение в практике в игре

Отработка и запрекление изученных техник и тактик в выбранной киберспортивной дисциплине.

Раздел IV. Внутренние соревнования

Организация команд для выявления сильных игроков среди набранной группы и ранжирование с целью создания конкурентоспособной киберспортивной команды.

Выделение по жанру, типу и дисциплине согласно предрасположенности и желанию.

Раздел V. Внешние соревнования.

Выход на городской и региональный уровень.

Раздел VI. Прогнозирование будущей деятельности

На основе полученных навыков спрогнозировать уместность будущей киберспортивной деятельности

4. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема	Практика	Часов	Форма занятия
	Раздел I		(12)	
1	Знакомство	Разбор жанров киберспортивных игр	4	Очная форма.* Теория + Практика
2	Изучение механик	Разбор механик в жанрах.	4	Очная форма.* Теория + Практика
3	Игра	выбирается игра для проведения матча с использованием программ коллективного войса.	4	онлайн * Теория + Практика
	Раздел II		(16)	
4	Тактика	Разбор известных тактики	4	Очная форма.* Теория + Практика
5	Практическое применение	использование изученных тактики на практике с учётом выбранной игры в пределах тестирование среди своих команд и дружеских матчей	4	онлайн.* Теория + Практика
6	Турнир	Ранговые или рейтинговые, по возможности, игровые сессии с применением изученного	4	онлайн.* Теория + Практика
	Раздел III		(20)	
7	Внутренний турнир	Деление команд и создание игровой сетки	6	онлайн* Теория + Практика
8	Разбор	команды разбирают свои ошибки просматривая записи матчей..	4	Очная форма.* Теория + Практика
9	Повторение и	Повторные матчи для	10	онлайн.*

	закрепление.	закрепления выводов.		Теория + Практика
	Прототипи-рование IV		(18)	
10.	Соревнования	Состязания в выбранных дисциплинах с выдачей грамот победителям по дисциплине.	16	Очная форма.* Теория + Практика
11	Награждение	выделяется день для выдачи грамот. Возможность сбора средств на коллективный приз победившим командам.	2	Очная форма.* Теория + Практика
	Раздел V		(10)	
12	Поиск	Выявление действующих соревнований или организация собственных.	4	Очная форма.* Теория + Практика
13	Соревнования	участие в соревнованиях	6	
	Раздел VI		(2)	
14	Анализ деятельности.	Выявление будущих киберспортсменов и менеджмент команд.	2	Очная и удаленная форма сдачи
			68	

* Допустима не очная форма в конференциях в Teamspeak или Radicall или ином ПО где можно вести видео встречи с трансляцией экрана.

Поурочное планирование

№	Тема	Количество часов	Форма
1	Жанры	2	демонстрация
2	Жанры	2	демонстрация
3	Тактики	2	демонстрация
4	Техники	2	демонстрация
5	Анализ противника	2	демонстрация
6	Анализ тактики противника	2	демонстрация
7	Оценка поведения команды	2	демонстрация
8	Кооперация и создание сыгранности	2	демонстрация
9	Игровая практика	2	онлайн
10	Игровая практика	2	онлайн
11	Игровая практика	2	онлайн
12	Разбор полётов	2	демонстрация
13	Игровая практика	2	онлайн
14	Игровая практика	2	онлайн
15	Игровая практика	2	онлайн
16	Разбор полётов	2	демонстрация
17	Организация постоянных команд	2	демонстрация
18	Командные состязания	2	онлайн
19	Внутренние соревнования	2	онлайн
20	Внутренние соревнования	2	онлайн
21	Внутренние соревнования	2	онлайн
22	Внутренние соревнования	2	онлайн
23	Внутренние соревнования	2	онлайн

24	Внутренние соревнования	2	онлайн
25	Награждения.	2	очно
26	Симуляция воды	2	демонстрация
27	Поиск соревнований по дисциплине	2	демонстрация
28	Организация команд и тренировки	2	демонстрация
29	Тренировка и участие	2	онлайн
30	Тренировка и участие	2	онлайн
31	Тренировка и участие	2	онлайн
32	Тренировка и участие	2	Консультации
33	Тренировка и участие	2	Консультации
34	Анализ	2	Консультации

Форма Аттестации

Безоценочная.

Отслеживание результатов в объединении направлено на получение информации о знаниях, умениях и навыках обучающихся и на определение эффективности функционирования педагогического процесса. Для проверки знаний, умений и навыков в объединении используются следующие формы контроля:

Входной контроль направлен на выявление знаний, умений и навыков на начальном этапе обучения. Реализуется следующими методами: собеседование, опрос, наблюдение, игра.

Текущий контроль направлен на проверку усвоения предыдущего материала. Могут использоваться следующие методы: устные (фронтальный опрос, беседа), письменные, индивидуальные, наблюдение.

Тематический контроль осуществляется по мере прохождения темы, раздела и проводится с целью систематизации знаний. Используются следующие методы: практические, индивидуальные и фронтальные, комбинированные (творческий проект), самоконтроль.

Промежуточный контроль проводится по результатам каждого полугодия, учебного года. Это могут быть викторины, мини-соревнования, творческие задания.

К отслеживанию результатов обучения предъявляются следующие требования: индивидуальный характер; систематичность, регулярность проведения на всех этапах процесса обучения; разнообразие форм проведения; всесторонность (теория, практика); дифференцированный подход.

Результаты работы могут быть представлены в форме итоговых занятий, проходящих в форме конкурсов или игровых программ, защита коллективных и индивидуальных исследовательских работ. Итоговые занятия проводятся в конце учебного года.

Результативность освоения конкретных тем отслеживается с помощью текущего контроля: опроса, викторин и т.п. Развитие личностных качеств обучающихся определяется методом постоянного наблюдения, а их коррекция проводится с помощью индивидуальных бесед, конкретных заданий и других мероприятий.

Материально-техническое обеспечение программы

Кабинет, оснащенный компьютером, проектором и экраном

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 647030360437668574821219143876024766403350371001

Владелец Никандрова Елена Александровна

Действителен С 19.01.2026 по 19.01.2027