

**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 впечатление 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 задачи в 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 злоупотреблений.
- 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 закрепление 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.*<br>Теория + Практика |
| 2 | Изучение механик        | Разбор механик в жанрах.                                                                                                          | 4     | Очная форма.*<br>Теория + Практика |
| 3 | Игра                    | выбирается игра для проведения матча с использованием программ коллективного войска.                                              | 4     | онлайн.*<br>Теория + Практика      |
|   | Раздел II               |                                                                                                                                   | 16)   |                                    |
| 4 | Тактика                 | Разбор известных тактики                                                                                                          | 4     | Очная форма.*<br>Теория + Практика |
| 5 | Практическое применение | использование изученных тактики на практике с учётом выбранной игры в пределах тестирования среди своих команд и дружеских матчей | 4     | онлайн.*<br>Теория + Практика      |
| 6 | Турнир                  | Ранговые или рейтинговые, по возможности, игровые сессии с применением изученного                                                 | 4     | онлайн.*<br>Теория + Практика      |
|   | Раздел III              |                                                                                                                                   | 20)   |                                    |
| 7 | Внутренний турнир       | Деление команд и создание игровой сетки                                                                                           | 5     | онлайн.*<br>Теория + Практика      |
| 8 | Разбор                  | команды разбирают свои ошибки просматривая записи матчей..                                                                        | 4     | Очная форма.*<br>Теория + Практика |
| 9 | Повторение и            | Повторные матчи для                                                                                                               | 10    | онлайн.*                           |

|    |                          |                                                                                                        |     |                                       |
|----|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---------------------------------------|
|    | закрепление.             | закрепления выводов.                                                                                   |     | Теория +<br>Практика                  |
|    | Прототипи-<br>рование IV |                                                                                                        | 18) |                                       |
| 10 | Соревнования             | Состязания в выбранных дисциплинах с выдачей грамот победителям по дисциплине.                         | 16  | Очная форма.*<br>Теория +<br>Практика |
| 11 | Награждение              | выделяется день для выдачи грамот. Возможность сбора средств на коллективный приз победившим командам. | 2   | Очная форма.*<br>Теория +<br>Практика |
|    | Раздел V                 |                                                                                                        | 10) |                                       |
| 12 | Поиск                    | Выявление действующих соревнований или организация собственных.                                        | 4   | Очная форма.*<br>Теория +<br>Практика |
| 13 | Соревнования             | участие в соревнованиях                                                                                | 5   |                                       |
|    | Раздел VI                |                                                                                                        | 2)  |                                       |
| 14 | Анализ деятельности.     | Выявление будущих киберспортсменов и менеджмент команд.                                                | 2   | Очная и удаленная форма сдачи         |
|    |                          |                                                                                                        | 58  |                                       |

\* 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