

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО САМООПРЕДЕЛЕНИЯ»**

ПРИНЯТО
на педагогическом совете
протокол № 45
от «29» августа 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
директор МАОУ ДО ЦПС
Давыдов Д.Г.
Приказ от «01» сентября 2025 г.
№ 01-04-240/1



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ МОДУЛЬНАЯ ПРОГРАММА
«КИБЕР-ВЕКТОР»**

Направленность: социально-гуманитарная

Уровень: базовый

Возраст обучающихся: 12-18 лет

Срок реализации: 1 год (108 часов)

Составители:

Вдовин Н.А., Павлычев В.А.,

педагоги дополнительного образования

Красноярск
2025

Пояснительная записка

Направленность: техническая

В современном обществе проблема самоопределения подрастающего поколения занимает ключевое место. Реализуется значительное количество проектов, направленных на самореализацию и профориентацию подростков, и данная образовательная программа в полной мере способствует этому. Рынок профессий компьютерного спорта находится сейчас в стадии формирования, многие производственные и профессиональные ниши не заняты, а значит обучающиеся смогут полностью реализовать свой потенциал при последующем профильном образовании в сфере киберспорта и найдут достойное место трудоустройства.

Программа Кибер-Вектор состоит из 3 модулей, каждый из которых направлен на формирование своей части навыков. Кроме того, программа позволит развить у обучающихся востребованные гибкие навыки такие как: креативность, воля, умение критически мыслить, способность к убеждению, сотрудничеству, конструктивному общению, умение адаптироваться в изменяющихся социальных условиях.

Нормативные правовые документы, на основании которых разработана дополнительная общеобразовательная программа:

- Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 28.12.2024) «Об образовании в Российской Федерации»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (вступ. в силу с 01.03.2023);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (ред. от 21.04.2023);
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.03.2016 г. № ВК-641/09 «Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 31.01.2022 № ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»);
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 г. № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»);
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (с изменениями от 30.08.2024 №10)
- Устав МАОУ ДО ЦПС.

Новизна и актуальность

Новизна программы заключается в расширении образовательного пространства, увеличении социализации детей; обучению умению выбирать и применять адекватные коммуникативные стратегии и тактики во время занятий киберспортом.

Актуальность программы. На данный момент существует острая проблема асоциальности молодого поколения, ввиду индивидуальных особенностей воспитания и характера.

Компьютерный спорт ставит в основу работы командное взаимодействие, тесные социальные контакты, как в процессе обучения, так и в целом межличностное взаимодействие, что приведет к улучшению социальной позиции несовершеннолетних в обществе. Параллельно, обучающиеся приобретут полезные коммуникативные навыки для эффективной социальной адаптации и смогут развивать качества, необходимые для комфортной жизни в социуме.

Российская Федерация в настоящий период времени нуждается в укреплении международного авторитета, в том числе и посредством использования «мягкой силы» - культуры, спорта, языка. Данная программа заложит основы для формирования всероссийской сборной команды по киберспорту, которая будет конкурентоспособна в текущих реалиях и сможет отстаивать авторитет российского спорта в мире. Киберспорт становится одним из ведущих видов спорта на мировой арене, и в течение 5-10 лет теоретически займет место футбола по уровню престижа, а значит к этому моменту РФ должна иметь выдающихся спортсменов мирового класса, которые смогут одерживать победы на международных чемпионатах.

Отличительные особенности

При реализации ДООП используются оригинальные приемы, методы, педагогические технологии, сочетающие в себе как использование классических тренировок на физических площадках с виртуальными тренировочными площадками, так и отработку коммуникативных командных навыков и механических игровых навыков, создание брендинга и составляющих общего дизайна команды, а также сетевой психологии и выстраивания реальных отношений в социуме.

Программа состоит из 3-х модулей: «Основы киберспорта», «Графический дизайн. Брендинг команды», «Психология киберспорта». Каждый модуль программы самодостаточен и может реализовываться в любом порядке. Программа может реализовываться одновременно на 3-х группах тремя преподавателями, каждый из которых будет реализовывать модуль в соответствии со своими навыками и квалификацией.

Адресат программы

Программа адресована детям 12-18 лет. Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы: от 12 до 18 лет (5 – 11 классы).

Данные возрастные границы охватывают детей разных подростковых групп. Согласно теории А.Е. Личко, это дети:

- 12-13 лет – младший подростковый возраст – период, когда, формируется самооценка, критическое отношение к другим людям, стремление к взрослости и самостоятельности на уровне «я могу» («я тоже имею право»). В этом возрасте формируется потребность в общественном признании, социально-ориентированной принадлежности, готовности к нормативному поведению;

- 14-15 лет – средний подростковый возраст – время, когда ведущим видом деятельности является общение в системе общественно-полезной деятельности (организационной, проектной, учебной, общеразвивающей). Основным мотивом в поведении подростка этого периода является утверждение в действии, обострение потребности быть признанным;

- 16-17 лет – старший подростковый возраст – возраст, который характеризуется формированием потребности в самоопределении и ответственным выбором будущей профессиональной деятельности.

Наполняемость групп – 10 человек.

Срок реализации программы и объем учебных часов

Программа рассчитана на 108 часов и реализуется в течение одного учебного года.

Формы обучения

Форма обучения: очная.

Режим занятий

Общая недельная нагрузка составляет 3 часа. Учащиеся посещают занятия согласно установленному расписанию два раза в неделю. Продолжительность одного занятия 2 академических часа с перерывом в 10 минут. Продолжительность второго занятия 1

академический час. Один академический час равен 45 минутам согласно возрастным особенностям обучающихся, требованиям нормативов СанПиН.

Цель и задачи дополнительной образовательной программы

Цель: всестороннее развитие личности, самореализация, раскрытие творческого потенциала и профориентация обучающихся, подготовка спортивного резерва и спортсменов высокого класса в соответствии с федеральными стандартами спортивной подготовки.

Задачи:

- обучение основам киберспорта;
- предоставление возможности узнать новое в области компьютерной графики, дизайна, брендинга команды;
- приобретение соревновательного опыта и формирование спортивной культуры учащихся;
- формирование знаний в области психологии личности и психологии командного взаимодействия;
- развитие востребованных гибких навыков: креативность, воля, умение критически мыслить, способность к убеждению, сотрудничеству, конструктивному общению, умение адаптироваться в изменяющихся социальных условиях;
- воспитание умения работать в команде;
- воспитание усидчивости, аккуратности, умения планировать свое время и терпение.

Учебный план

Три модуля

№	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Киберспорт.	36	12	24
2	Графический дизайн. Брендинг команды.	36	2	34
3	Психологические аспекты киберспорта.	36	27	9
	Итого	108	41	67

Содержание учебного плана программы

Содержание учебного плана программы представлено 3 модулями, в которых отражены:

1. Цель, задачи, способы определения результативности, а также формы подведения итогов реализации.
2. Учебно-тематический план для основной программы.
3. Содержание программы (оформление в виде таблицы).
4. Условия реализации программы.
5. Информационное обеспечение.
6. Список использованной литературы.

Модуль 1. Основы киберспорта.

Цель: формирование у обучающихся стойких навыков командной работы, а также развитие логического мышления, креативности и реакции в дисциплинах киберспорта.

- знакомство с основами киберспорта;
- развитие интеллектуальных способностей учащихся;
- формирование межличностных отношений;
- тренировка умения работать в команде и договариваться;
- развитие мелкой моторики, реакции и стратегического мышления;
- выработка в учащихся командного духа и базового понимания того, что такое «стратегия»;
- выявление, развитие и поддержка учащихся, проявляющих выдающиеся способности в киберспорте, создание условий для приобретения соревновательного опыта и формирования

спортивной культуры учащихся.

Задачи:

Обучающие:

- обучение основам киберспорта;
- самостоятельное применение теории и практики в соревнованиях по компьютерному спорту;
- формирование навыков обработки, систематизации и представления информации в компьютерной среде.

Развивающие:

- развитие интереса к изучению особенностей дисциплин киберспорта;
- развитие интеллектуальных способностей учащихся;
- развитие познавательных и профессиональных интересов обучающихся.

Воспитательные:

- формирование умения организовать свой досуг средствами компьютерных и интернет технологий;
- воспитание усидчивости, аккуратности, умения планировать свое время и терпение;
- воспитание умения работать в команде.
- приобретение соревновательного опыта и формирование спортивной культуры учащихся.

Учебный план

№ /п	Наименование модуля, разделов, тем	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
	1. Введение (Dota 2)	5	5		
1	Вводный инструктаж ОТ и ПБ. Первичный инструктаж на РМ. Особенности игры.	2	2		Лекция
2	Роли и персонажи	1	1		Лекция
3	Средняя сложная и лёгкая линия. Основы позиций и игры на каждой линии.	2	2		Лекция
	2. Основные роли и позиции	7		7	
4	Роль полная поддержка	1		1	Практическое занятие
5	Роль частичная поддержка.	2		2	Практическое занятие
6	Роль на сложной линии.	1		1	Практическое занятие
7	Центральная роль.	2		2	Практическое занятие
8	Лёгкая роль.	1		1	Практическое занятие
	3. Командная игра (Dota2)	6	3	3	
9	Основные составляющие командной игры.	2	2		Лекция
10	Игровая тактика.	1	1		Лекция
11	Практика игры в команде.	2		2	Практическое занятие

12	Аналитика.	1		1	Практическое занятие
	4. Введение (CS GO)	3	3		
13	Особенности игры.	2	2		Лекция
14	Турнирные карт	1	1		Лекция
	5. Тактическая подготовка	11		11	
15	Передвижение по карте.	2		2	Практическое занятие
16	Возможности тактического преимущества на картах.	1		1	Практическое занятие
17	Защита.	2		2	Практическое занятие
18	Нападение.	1		1	Практическое занятие
19	Разновидности раундов.	2		2	Практическое занятие
20	Тренировка позиций.	1		1	Практическое занятие
21	Тренировка прицеливания.	2		2	Практическое занятие
	6. Командная игра (CS GO)	4	1	3	
22	Игровая тактика.	1	1		Лекция
23	Практика игры в команде.	2		2	Практическое занятие
24	Аналитика.	1		1	Практическое занятие
	Итого	36	12	24	

Содержание программы

Модуль/раздел/тема	Краткое содержание
Модуль «Киберспорт»	
1. Введение (Dota 2)	Безопасность труда при обслуживании электрооборудования. Основы санитарии и личной гигиены. Организация рабочего места. Правила внутреннего распорядка, инструкции техники безопасности. Пожарная безопасность на рабочем месте. Основные механики игры.
Вводный инструктаж ОТ и ПБ. Первичный инструктаж на РМ. Особенности игры.	
Роли и персонажи.	Изучение 5 основных ролей игры, задачи каждой роли.
Средняя сложная и лёгкая линия. Основы позиций и игры на каждой линии.	Основы позиций и игры на каждой линии.

2. Основные роли и позиции. Роль полная поддержка.	Основные задачи, техника игры, расстановка вардов.
Роль частичная поддержка.	Отводы крипов, стаки и блоки спотов.
Роль на сложной линии.	Активная игра на линии, позиции при игры против Керри.
Центральная роль.	Качественный фарминг, контроль рун. Стоп крипов
Лёгкая роль.	Фарминг спотов, возможные стратегии фарминга в конкретных ситуациях
3. Командная игра (Dota2). Основные составляющие командной игры.	Персонажи, предметы, качественный драфт в командой игре.
Игровая тактика.	Создание тактики для командной игры
Практика игры в команде.	Отработка тактики командой
Аналитика.	Практические игры в команде, закрепление результатов.
4. Введение (CS GO). Особенности игры	Основные механики игры.
Турнирные карты	Изучение карт inferno, mirage, dust 2, overpass, их особенности.
5. Тактическая подготовка. Передвижение по карте.	приседания распрыжка, подсадка
Возможности тактического преимущества на картах.	Изучение возможностей тактического преимущества на картах карт inferno, mirage, dust 2, overpass
Защита.	Изучение особенностей игры в роли защиты, техники качественной защиты.
Нападение.	Основные принципы при игре в роли Нападение. Разбор основных ошибок при игры на данной роли.
Разновидности раундов.	Пистолетный раунд, экономический раунд, Rush-раунд.
Тренировка позиций.	Практическая тренировка основных позиций на карте.
Тренировка прицеливания.	Практическая тренировка стрельбы из разного оружия.
5. Командная игра (CS GO). Игровая тактика.	Создание тактики для командной игры
Практика игры в команде.	Отработка тактики командой
Аналитика.	Практические игры в команде, закрепление результатов.

Планируемые результаты

Личностные результаты:

- развитие навыков игры в команде;
- развитие индивидуальных игровых навыков;
- умение обрабатывать поток большого объёма информации, в условиях изменяющихся внешних факторов;
- формирование личностного отношения друг к другу, к педагогу;
- готовность и способность обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению, сформированность их мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности в области дисциплин компьютерного спорта.

Метапредметные результаты:

- развитие коммуникативных умений и овладение опытом межличностной коммуникации в игре;

- умение самостоятельно определять цели своего обучения в киберспортивной дисциплине, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований тренера, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся игровой ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, сформулированной тренером, собственные возможности её решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в реальной игровой ситуации;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение при разборе турниров.

Предметные результаты:

- понимание роли и значения интеллектуального спорта (киберспорта) в формировании личностных качеств обучаемого;
- овладение системой знаний о физическом совершенствовании человека, создание основы для формирования интереса к расширению и углублению знаний по истории развития киберспорта, освоение умений отбирать упражнения и регулировать физические нагрузки для самостоятельных систематических занятий с учётом индивидуальных возможностей и особенностей организма, планировать содержание этих занятий, включать их в режим учебного дня и учебной недели;
- освоение базовых знаний в дисциплинах компьютерного спорта: боевая арена, соревновательные головоломки, спортивный симулятор, стратегия в реальном времени, технический симулятор и файтинг (на уровне ознакомления);
- применение полученных знаний и умений для решения задач в игре.

В результате изучения программы учащийся должен **иметь представление:**

- о дисциплинах компьютерного спорта;
- о тренировках и составлении методик тренировок;
- о технических составляющих компьютера;
- о средствах связи и передачи информации, способах коммуникации во время игры или тренировки;
- о турнирных площадках.

уметь:

- правильно распределять ресурсы во время игры, в каждой из дисциплин компьютерного спорта;
- грамотно анализировать ситуацию во время игры с учётом как собственных, так и командных возможностей;
- пользоваться каналами связи, для онлайн-матчей, тренировок и консультаций;
- устанавливать игры и программы, необходимые для соревновательной деятельности и тренировок;
- пользоваться браузером и антивирусными программами;
- настраивать оборудование и выявлять технические неполадки в гарнитуре и девайсах;
- принимать правильные решения, учитывая возможности и ресурсы команды;
- анализировать игры с командой.

Методическое и материально-техническое обеспечение

Основные принципы, положенные в основу программы:

Принцип сотрудничества предполагает субъект-субъектное взаимодействие педагога и детей, их равноправную, активную совместную деятельность в процессе образования, где они выступают субъектами командной работы, где результат зависит от каждого индивидуально. Субъект - субъектное взаимодействие состоит в осознании субъектами целей, условий, содержания и способов деятельности, адекватное оценивание ее результатов.

Отношения участников дополнительного образования строятся на основе диалога, создающего оптимальные предпосылки для эффективного общения равных, принимающих, уважающих друг друга людей, умеющих слушать и воспринимать чужую точку зрения и адекватно на нее реагировать.

Принцип продуктивности деятельности состоит в обязательности получения продукта самостоятельной деятельности, что является одним из важных условий дополнительного образования. Продуктом деятельности в интеллектуальном спорте являются индивидуальный рейтинг в игре, как индивидуальные, так и групповые спортивные достижения и т.п. Принцип единства группового и индивидуального обучения. Этот принцип обусловлен тем, что индивид становится личностью/спортсменом, благодаря, с одной стороны, его общению и взаимодействию с другими игроками, а с другой — в стремлении к личному результату. В рамках программы учащиеся образуют команды, распределяют роли в команде в зависимости от сильных сторон и в этих ролях готовятся к командным турнирам.

Методы обучения: приоритет в работе педагога отдается приемам опосредованного педагогического воздействия, на первый план выдвигаются диалогические методы общения, совместный поиск истины, анализ индивидуальной и групповой игровой деятельности.

Список используемой литературы

а) Основная литература для педагога:

1. Киберспорт: стратегии Dota 2 и CS2 / Колл. авторов. — М.: Просвещение, 2024.
2. Психология командного киберспорта / Вячеслав Ипатов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2023.

в) Электронные ресурсы:

1. Dota 2: гайды по ролям [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.dotabuff.com/guides>
2. CS2: тренировочные карты [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.counter-strike.net/workshop/maps>
3. Киберспорт для подростков [Электронный ресурс] / Навигатор доп. образования КК. — Режим доступа: <https://navigator.krao.ru/program/29533-kiber-vektor>

Литература для обучающихся

1. Геймерский сленг и коммуникация / Вячеслав Ипатов. — Режим доступа: <https://esports.ru/guides/sleng>
2. Командная работа в Dota 2 / OpenDota. — Режим доступа: <https://www.opendota.com>

Модуль 2. Графический дизайн. Брендинг команды

Цель: создание условий для учащихся, при которых они смогут создавать иллюстрации различного уровня сложности и редактировать изображения. Сформировать представление о брендинге команды и техниках его создания.

Задачи:

Обучающие:

- расширить представление учащихся о компьютерной графике;
- сформировать глубокое понимание принципов построения и хранения изображений;
- показать многообразие форматов графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- показать особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики; методы описания цветов в компьютерной графике - цветовые модели; способы получения цветовых оттенков на экране и принтере; методы сжатия графических данных;
- познакомить с назначениями и функциями различных графических программ;
- освоить специальную терминологию;
- развивать навыки компьютерной грамотности.

Развивающие:

- развивать креативность и творческое мышление, воображение школьников;
- формировать новый тип мышления – операционный, который направлен на выбор оптимальных

решений;

- предоставление возможности узнать новое в области компьютерной графики, дизайна;
- формирование представления о роли новых информационных технологий в развитии общества, изменении содержания и характера деятельности человека.

Воспитательные:

- повышение общекультурного уровня учащихся;
- вооружение учащихся правильным методологическим подходом к познавательной и практической деятельности;
- выделение и раскрытие роли информационных технологий и компьютеров в развитии современного общества;
- привитие навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и профессиональной деятельности;
- формирование эмоционально-ценностного отношения к миру, к себе;
- воспитание у учащихся стремления к овладению техникой исследования;
- воспитание трудолюбия, инициативности и настойчивости в преодолении трудностей.

Учебный план

№ /п	Наименование модуля, разделов, тем	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
	1.Введение.	26	2	24	
1	Введение в компьютерную графику и основы изображения. Вариативность применения знаний и навыков графического дизайна в будущем.	2	2		Лекция
2	Знакомство с программой Gimp. Разбор основного функционала программ.	1		1	Практическое задание
3	Базовый инструментарий графического редактора Gimp.	2		2	Практическое задание
4	Возможности растра в векторной программе.	1		1	Практическое задание
5	Основы работы с текстом.	2		2	Практическое занятие
6	Художественное оформление.	1		1	Практическое занятие
7	Творческое задание «Брендинг».	2		2	Практическое занятие
8	Gimp.	1		1	Практическое занятие
9	Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Gimp.	2		2	Практическое занятие
10	Основные инструменты рисования.	1		1	Практическое задание
11	Инструменты выделения.	2		2	Практическое задание
12	Работа со слоями и фигурами.	1		1	Практическое

					задание
13	Преобразование объектов.	2		2	Практическое занятие
14	Возможности коррекции изображения.	1		1	Практическое занятие
15	Дополнительный интерфейс пользователя.	2		2	Практическое задание
16	Инструменты клонирования.	1		1	Практическое задание
17	Работа с текстом.	2		2	Практическое задание
	2.Разработка.	10		10	
18	Основные элементы брендбука.	1		1	Практическое занятие
19	Плашечные цвета, линия вырубki и оверпринт	2		2	Практическое занятие
20	Подготовка брендбука к печати	1		1	Практическое занятие
21	Мокап, правила создания	2		2	Практическое занятие
22	Кейс, ребрендинг компании по запросу	1		1	Практическое задание
23	Фирменная печатная продукция, упаковка	2		2	Практическое задание
24	Разработка брендбука команды	1		1	Практическое задание
	Итого	36	2	34	

Содержание программы

Модуль/раздел/тема	Краткое содержание
Модуль «Киберспорт»	
Введение в компьютерную графику.	Основы изображения. Вариативность применения знаний и навыков графического дизайна в будущем.
Знакомство с программой Gimp.	Разбор основного функционала программ.
Базовый инструментарий графического редактора Gimp.	Основные инструменты, размеры документа и настройки изображения.
Возможности растра в векторной программе.	Работа с растром в векторном графическом редакторе, цветоделение и разрешения изображения.
Основы работы с текстом.	Шрифты, перевод текста в кривые и заливка текста
Художественное оформление.	Обтравочная маска, применение векторной отрисовки в готовый дизайн.
Творческое задание «Брендинг».	Разработка брендбука компании по заданию. Логотип, фирменные цвета, шрифты, плашечные цвета.
Gimp.	Фарминг спотов, возможные стратегии фарминга в конкретных ситуациях
Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Gimp.	Основной инструментарий, разрешение и настройка размеров.
Основные инструменты рисования.	Знакомство с инструментами рисования на примере готовых проектов.
Инструменты выделения.	Отработка тактики командой
Работа со слоями и фигурами.	Практические игры в команде, закрепление результатов.
Преобразование объектов.	Техники преобразования объектов
Возможности коррекции изображения.	Инструментарий коррекции в готовых проектах. Что такое DPI и правила использования изображений в дизайне.
Дополнительный интерфейс пользователя.	Изучение инструментария дополнительных возможностей
Инструменты клонирования.	Цветоделение, что такое CMYK, RGB и SpotColor
Работа с текстом.	Правила использования шрифтов
Основные элементы брендбука.	Логотип, выворотка, оверпринт, логотип в 100% черном цвете, правила использования, паттерн.
Плашечные цвета, линия вырубki и оверпринт.	Правила использования в печатной полиграфической продукции.
Подготовка брендбука к печати.	ICC-профиль, формат печати, проверка оверпринта.
Мокап, правила создания.	Создания мокапа готового брендбука
Кейс, ребрендинг компании по запросу.	Творческое задание по созданию брендбука компании с учетом рекомендаций и правил использования.
Фирменная печатная продукция, упаковка.	Упаковка, печать и вырубка.
Разработка брендбука команды.	Практическое задание.

Планируемые результаты

В результате освоения программы учащиеся

должны знать:

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике - цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- методы сжатия графических данных;
- проблемы преобразования форматов графических файлов;
- назначение и функции различных графических программ.

должны уметь:

1.Создавать собственные иллюстрации, используя главные инструменты векторной программы Gimp, а именно:

- создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
- выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);
- формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
- закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
- работать с контурами объектов;
- создавать рисунки из кривых;
- создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;
- получать объёмные изображения;
- применять различные графические эффекты (объём, перетекание, фигурная подрезка и др.).
- создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории;

2.Редактировать изображения в программе Gimp, а именно:

- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область, лассо, волшебная палочка и др.);
- перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
- редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
- сохранять выделенные области для последующего использования;
- раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии;
- применять к тексту различные эффекты.

должны владеть:

- основными понятиями, навыками, используемыми в компьютерной графике и графическом дизайне.

Методическое и материально-техническое обеспечение

Основные принципы, положенные в основу программы:

Принцип сотрудничества предполагает субъект-субъектное взаимодействие педагога и детей, их равноправную, активную совместную деятельность в процессе образования, где они выступают субъектами командной работы, где результат зависит от каждого индивидуально. Субъект - субъектное взаимодействие состоит в осознании субъектами целей, условий, содержания и способов деятельности, адекватное оценивание ее результатов.

Отношения участников дополнительного образования строятся на основе диалога, создающего оптимальные предпосылки для эффективного общения равных, принимающих, уважающих друг друга людей, умеющих слушать и воспринимать чужую точку зрения и адекватно на нее реагировать.

Принцип продуктивности деятельности состоит в обязательности получения продукта самостоятельной деятельности, что является одним из важных условий дополнительного образования. Продуктом деятельности в интеллектуальном спорте являются индивидуальный рейтинг в игре, как индивидуальные, так и групповые спортивные достижения и т.п. Принцип единства группового и индивидуального обучения. Этот принцип обусловлен тем, что индивид становится личностью/спортсменом, благодаря, с одной стороны, его общению и взаимодействию с другими игроками, а с другой — в стремлении к личному результату. В рамках программы

учащиеся образуют команды, распределяют роли в команде в зависимости от сильных сторон и в этих ролях готовятся к командным турнирам.

Методы обучения: приоритет в работе педагога отдается приемам опосредованного педагогического воздействия, на первый план выдвигаются диалогические методы общения, совместный поиск истины, анализ индивидуальной и групповой игровой деятельности.

Формы аттестации и оценочные материалы

Педагог дополнительного образования осуществляет персонифицированный учет результатов освоения обучающимися общеразвивающей программы по итогам текущего контроля и промежуточной аттестации.

Текущий контроль обучающихся осуществляется педагогом по каждой изученной теме. Содержание материала текущего контроля определяется педагогом на основании содержания программного материала. Форма контроля указывается в итоговом занятии по теме в разделе «Содержание программы».

Фиксация результатов текущего контроля осуществляется персонифицировано в отслеживании динамики результатов и степени освоения образовательной программы.

Промежуточная аттестация - это установление уровня освоения отдельной части объема образовательной программы.

Промежуточная аттестация осуществляется:

- по итогам первого полугодия в декабре (конкретная дата указывается в рабочей программе согласно приказу администрации образовательного учреждения);
- по завершении изучения всего объема дополнительной общеобразовательной программы в мае (форма проведения промежуточной аттестации указывается в итоговом занятии, завершающем обучение по программе в разделе «Содержание программы»).

Фиксация результатов осуществляется персонифицировано в таблице «Отслеживание динамики результатов и степени освоения ДООП».

Список использованной литературы

а) Основная литература для педагога:

1. Петров В.Л. GIMP 2.10. Руководство пользователя / В.Л. Петров. — 3-е изд. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2023.
2. Тайц А.М., Тайц А.А. GIMP: растровая графика и дизайн / А.М. Тайц, А.А. Тайц. — СПб.: БХВ-Петербург, 2024.
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика для школьников / Л.А. Залогова. — М.: БИНОМ, 2022.

б) Для обучающихся:

1. GIMP для начинающих: растровая графика / Официальное руководство. — Режим доступа: <https://docs.gimp.org/3.0/ru/>
2. Брендинг киберспортивных команд / Unid School. — Режим доступа: <https://design-school-unid.ru/blog/dizajn-formy-dlya-kibersportivnykh-komand/>
3. Логотипы для киберспорта / LogoMachine. — Режим доступа: <https://logomachine-school.ru/blog/kak-sozdat-zapominayushhij-sya-logotip-dlya-kibersportivnoj-komandy/>

в) Методические пособия по брендингу:

1. Графический дизайн для подростков / Uteens. — Режим доступа: <https://uteens.ru/programs/digital-design/>
2. GIMP + Inkscape для школьников / DTF. — Режим доступа: <https://dtf.ru/software/4722615-svobodnoe-po-dlya-shkolnikov-pervye-shagi-v-cifrovoj-grafike>

Модуль 3. Психология киберспорта

Цель: Овладения знаниями и умениями учащимися сохранения психологически оптимального уровня готовности киберспортсмена к деятельности.

Задачи:

Образовательные:

- формировать знания в области психологии личности и психологии командного взаимодействия;
- научить эффективно применять знания в области киберспорта;

Развивающие:

- развивать способности учащихся к саморефлексии и умения познавать свои возможности;
- развивать востребованные гибкие навыки: креативность, воля, умение критически мыслить, способность к убеждению, сотрудничеству, конструктивному общению, умение адаптироваться в изменяющихся социальных условиях.

Воспитательные:

- повышение общекультурного уровня учащихся;
- вооружение учащихся правильным методологическим подходом к познавательной и практической деятельности;
- выделение и раскрытие роли информационных технологий и компьютеров в развитии современного общества;
- привитие навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и профессиональной деятельности;
- формирование эмоционально-ценностного отношения к миру, к себе;
- воспитание у учащихся стремления к овладению техникой исследования;
- воспитание трудолюбия, инициативности и настойчивости в преодолении трудностей.

Учебный план

№ п/п	Наименование модуля, разделов, тем	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
	1.Психологические аспекты киберспорта	11	10	1	
1	Вводный инструктаж ОТ и ПБ. Первичный инструктаж на рабочем месте. Введение в «Психология киберспортсмена» и ее назначение.	2	2		Лекция
2	Психологическая готовность к командной игре.	1	1		Лекция
3	Личность и команда.	2	1	1	Лекция, Практика
4	Поддержание спортивной мотивации.	1	1		Лекция
5	Психология побед.	2	2		Лекция
6	Целеполагание в спорте.	1	1		Лекция
7	Спортивный стресс.	2	2		Лекция
	2.Личное развитие киберспортсмена	25		8	
8	Когнитивные функции мозга.	1			Лекция
9	Позитивное планирование.	2	1	1	Лекция, Практика
10	Отношение к предстоящему соревнованию.	1	1		Лекция
11	Киберспорт - путь в профессию.	2	1	1	Лекция, Практика
12	Здоровые игровые привычки.	1	1		Лекция
13	Мотивы игровой деятельности.	2	1	1	Лекция, Практика
14	Цели в спортивной игре.	1	1		Лекция

15	Роли игроков.	2	1	1	Лекция, Практика
16	Социальный статус игрока в команде.	1	1		Лекция
17	Межличностное взаимодействие в команде.	2	1	1	Лекция, Практика
18	Коммуникативные навыки в компьютерном спорте.	1	1		Лекция
19	Эффективная коммуникация - залог успеха в игре.	2	1	1	Лекция, Практика
20	Профилактика эмоционального выгорания киберспортсменов.	1	1		Лекция
21	Стресс-менеджмент и саморегуляция.	2	1	1	Лекция, Практика
22	Эмоциональная стабильность в условиях спортивной игры.	1	1		Лекция
23	Ключ к максимальной производительности в играх.	2	1	1	Лекция, Практика
24	Ментальное здоровье.	1	1		Лекция
	Итого:	36	27	9	

Содержание программы

Модуль/раздел/тема	Краткое содержание
Модуль «Психологические аспекты киберспорта»	
Вводный инструктаж ОТ и ПБ. Первичный инструктаж на рабочем месте. Введение в «Психология киберспортсмена» и ее назначение.	Беседа на тему: «Психология спорта», «Какой я? Что я знаю о себе?». Практика: Игровой практикум «Стратегии в командной игре».
Психологическая готовность к командной игре.	Беседа на тему: «Роли в спортивной игре», «Психологические особенности и роли в спортивной игре». Практика: тренинг «Позитивный образ личности» по формированию позитивного образа игровых и личностных достижений, по развитию уверенности в своих силах.
Личность и команда.	Составление индивидуальных психологических профилей на основе психодиагностического обследования учащихся. Формирование рекомендательных характеристик для учащихся и тренера по игре.
Поддержание спортивной мотивации.	Беседа на темы: «Что может демотивировать спортсмена и привести к досрочному завершению карьеры?», «Основы коммуникации тренера и спортсмена». Практика: тренинг мотивационного развития «Марафон побед».
Психология побед.	Беседа на темы: «Победа - это не всегда место на пьедестале», «Как правильное распределение объемов спортивной нагрузки влияет на результат». Практика: тренинг мотивационного развития «Марафон побед».
Целеполагание в спорте.	Беседа на тему «Почему целеполагание - основа успешной спортивной деятельности?», «Чем отличаются цели для новичка и профессионала».

	Практика: SMART для построения идеального маршрута к собственным целям.
Спортивный стресс.	Изучение природы стресса. Беседа о том, как стресс-фактор влияет на тренировки и соревнования. Узнаете, как уровень стресса зависит от подготовки спортсмена и его индивидуальных свойств. Практика: SMART для построения идеального маршрута к собственным целям.
Когнитивные функции мозга	Тренинг когнитивных функций.
Позитивное планирование.	Психологический командный интенсив на тему: «Как реагирует организм на реальную или воображаемую ситуацию?».
Отношение к предстоящему соревнованию.	Психологический командный интенсив на тему: «Как реагирует организм на реальную или воображаемую ситуацию?».
Киберспорт-путь в профессию.	Беседа на тему: «Киберспорт - хобби или будущая профессия?». Практика: Сравнительный анализ содержания профессий киберспорта и личностных характеристик учащихся (индивидуальные консультации).
Здоровые игровые привычки.	Беседа на тему: «Эффект неудачника и как с ним не столкнуться», «Развивай навыки, чтобы мозгу было интересно». Практика: работа с комплексом для ментальных тренировок (мысленных практик).
Мотивы игровой деятельности.	Тренинговое исследовательское занятие «Мотивация к успеху» на основе полученных результатов психологического обследования учащихся.
Цели в спортивной игре.	Тренинговое формирующее занятие «Мотивация к успеху» на основе полученных результатов психологического обследования учащихся.
Роли игроков.	Исследовательские и развивающие занятия «Моя тень», «Комок проблем» «Минное поле» для дифференциации и закрепления ролей в CS:GO: капитан, люркер, энтрифрагер, снайпер, саппорт, формирующие понимание, принятие или трансформацию желаний и возможностей. Работа с негативными переживаниями.
Социальный статус игрока в команде.	Формирующее упражнение «Вернисаж достижений» для восстановления, актуализации чувства самоуважения через осознание своих достижений и развитие умения рассказывать о себе. Социометрические исследования для анализа сложившихся взаимоотношений и типов статусов в команде, таких как: статус лидера, статус предпочитаемого, статус принятого (надежного), статус непринятого («белая ворона»), статус отверженного. Научение механизмам становления благоприятного психологического климата в команде киберспортсменов.
Межличностное взаимодействие в команде.	Формирование команд на основе диагностики личностной сферы и способов социальной ориентации, по практической и социальной совместимости. Практика: Тест Фиро.
Коммуникативные навыки в компьютерном спорте.	Тренинговый интенсив коммуникативных навыков (анализ закономерностей передачи и приема информации в процессе общения; анализ особенностей и опасности односторонней коммуникации, отработка навыков двусторонней коммуникации);
Эффективная коммуникация - залог успеха в игре.	Тренинговый интенсив коммуникативных навыков (оценка и формирование навыков рефлексивного слушания и точного подхода при инструктировании собеседников; работа с интонацией; работа с искаженными предположениями; аналитический подход к получаемой информации; осознание и развитие прогностических способностей.).

Профилактика эмоционального выгорания киберспортсменов.	Обучение способам регуляции предстартовых психологических состояний, состояний, связанных с оценкой результатов спортивной деятельности и эмоциональной напряженности в соревновательной деятельности.
Стресс-менеджмент и саморегуляция.	Обучение способам регуляции предстартовых психологических состояний, состояний, связанных с оценкой результатов спортивной деятельности и эмоциональной напряженности в соревновательной деятельности.
Эмоциональная стабильность в условиях спортивной игры.	Обучение способам регуляции предстартовых психологических состояний, связанных: с управлением возбудимыми реакциями; рациональным подходом к критике; формированием общего семантического поля; алгоритмами принятия групповых решений.
Ключ к максимальной производительности в играх.	Беседа на тему: «Отношение к ошибкам как к смене стратегии на игру». Практика: Обучающий интенсив по формированию: - понимания своих эмоций; - осознания своих шаблонов мышления и своих целей в качестве игрока в сообществе; - положительного отношения к ведению здорового образ жизни.
Ментальное здоровье.	Беседа на тему: «Как перенаправить отрицательные эмоции в конструктивные действия». Практика: Обучающий интенсив по формированию: - понимания своих эмоций; - осознания своих шаблонов мышления и своих целей в качестве игрока в сообществе; - положительного отношения к ведению здорового образ жизни.

Планируемые результаты

В результате обучения обучающиеся должны:

- уметь использовать полученные знания на практике;
- воспитывать в себе активную жизненную позицию, ответственность за свое поведение, будущее, эмпатийные черты характера (способность понимать другого человека);
- уметь разбираться и контролировать собственные поведенческие и эмоциональные реакции;
- знать психологическую структуру тактического действия киберспортсмена: восприятие спортивной ситуации; умственное решение тактической задачи; психомоторная реализация тактической задачи.

Результаты программы направлены на формирование компетентностей:

- познавательных;
- информационных;
- коммуникативных;
- организационных.

Система отслеживания результатов освоения дополнительной образовательной программы

Способами проверки результатов усвоения программы являются:

- рефлексия;
- контрольные срезы;
- отчеты по проведению тренинга, игр;
- опрос фронтальный и индивидуальный.

Методическое и материально-техническое обеспечение

Для реализации программы:

- кабинет для проведения учебно-тренировочных занятий;
- оборудование учебного помещения;
- столы и стулья для учащихся и педагога;
- компьютеры;
- аптечка.

Для зрительного восприятия материала имеются наглядные пособия, таблицы.

Для разработки планов-конспектов занятий, проведения бесед, игр используются Интернет-ресурсы.

Список использованной литературы

а) Основная литература для педагога (современные издания):

1. Психология киберспорта: мотивация и стресс / Колл. авторов. — М.: Просвещение, 2024.
2. Андреева Г.М. Социальная психология / Г.М. Андреева. — 12-е изд. — М.: Аспект-Пресс, 2023.
3. Климов Е.А. Психология профессионализма / Е.А. Климов. — М.: МПСИ, 2024.

б) Современные электронные ресурсы (проверено 01.08.2024):

1. Психология Dota 2 и CS2 [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://ru.dota2.com/guides>
2. Стресс в киберспорте [Электронный ресурс] / Cyber.Sports. — Режим доступа: <https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/stress>
3. Тренинги для киберспортсменов [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://esports.ru/psychology>

в) Для обучающихся (тренинги и практикумы):

1. Целеполагание SMART в спорте / PostNauka. — Режим доступа: <https://postnauka.ru/talks/sportpsychology>
2. Коммуникация в команде / Навигатор доп. образования КК. — Режим доступа: <https://navigator.krao.ru/program/29533-kiber-vektor>

Календарный учебный график

Год обучения	Начало занятий	Окончание занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных часов в неделю	Кол-во учебных часов в год	Промежуточная аттестация обучающихся
1 год	сентябрь	май	36	3	108	декабрь, май

Условия реализации программы

Программа реализуется на базе МАОУ ДО ЦПС в соответствии с СанПиН и прописанными условиям в каждом модуле.

Материально-техническое обеспечение

Материально-техническое обеспечение соответствует требованиям к учреждениям дополнительного образования и указано в каждом модуле.

Кадровое обеспечение

Программу реализуют педагоги дополнительного образования МАОУ ДО ЦПС. Квалификация и образование педагогов соответствуют профессиональному стандарту «педагог дополнительного образования».

Формы аттестации и оценочные материалы

Педагог дополнительного образования осуществляет персонифицированный учет результатов освоения обучающимися общеразвивающей программы по итогам текущего контроля и промежуточной аттестации.

Текущий контроль обучающихся осуществляется педагогом по каждой изученной теме. Содержание материала текущего контроля определяется педагогом на основании содержания программного материала. Форма контроля указывается в итоговом занятии по теме в разделе «Содержание программы».

Фиксация результатов текущего контроля осуществляется персонифицировано в отслеживании динамики результатов и степени освоения образовательной программы.

Промежуточная аттестация - это установление уровня освоения отдельной части объёма образовательной программы.

Промежуточная аттестация осуществляется:

- по итогам первого полугодия в декабре (конкретная дата указывается в рабочей программе согласно приказу администрации образовательного учреждения);
- по завершении изучения всего объёма дополнительной общеобразовательной программы в мае (форма проведения промежуточной аттестации указывается в итоговом занятии, завершающем обучение по программе в разделе «Содержание программы»).

Фиксация результатов осуществляется персонифицировано в диагностике результативности освоения дополнительной общеобразовательной программы обучающимися.

Промежуточная аттестация оценивается и фиксируется по уровням:

- низкий уровень – усвоение программы в неполном объеме, допускает существенные ошибки в теоретических и практических заданиях;
- средний уровень – усвоение программы в полном объеме, при наличии несущественных ошибок;
- высокий уровень – программный материал усвоен обучающимся полностью, обучающийся имеет высокие достижения.

Методические материалы

Методические материалы содержатся в каждом модуле программы в соответствующем разделе.

Список литературы.

В каждом модуле содержится список литературы, адресованный педагогам и учащимся, соответствующий содержанию.

Отслеживание динамики результатов и степени освоения ДООП

Учебный год _____ Название программы _____ Группа _____ Педагог _____

Раздел/Тема																													
Текущий контроль/ Промежуточная аттестация																													
Форма Дата																													
Уровень освоения																													
Ф.И. обучающегося	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В		
ИТОГО																													

Количество посещающих занятия (чел.) (декабрь/май) _____ Количество детей с ОВЗ (чел.) (декабрь/май) _____

Сохранность контингента в % на (декабрь/май) _____

Уровень освоения (декабрь/май)

высокий (чел. %) _____

средний (чел. %) _____

низкий (чел. %) _____

