

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования и науки Алтайского края**

**Немецкий национальный район**

**«Камышинская СОШ» - филиал МБОУ «Подсосновская СОШ»**

**РАССМОТРЕНО**

на педагогическом совете

МБОУ «Подсосновская СОШ»

Протокол № от « » августа 2024 г.

Протокол №2 от 28.08.2024

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор школы

Юдина Е.В.

Приказ №от « » августа 2024 г.

Приказ №127 от 28.08.2024

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**внеурочной деятельности**

**«КИБЕРСПОРТ»**

для обучающихся 7-9 классов

## Пояснительная записка

В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимает киберспортивные соревнования. В России киберспорт признали официальным видом спорта.

Киберспорт (компьютерный спорт, электронный спорт) – это вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой.

В интеллектуальных видах спорта, в том числе и в киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремлённость, инициативность, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе.

Особенностью киберспорта является его индифферентность к физическим данным участников соревнований – люди с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» направлена на создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои навыки: профессионализм, стремление к победе, волю к саморазвитию, желание анализировать, выявлять свои ошибки и исправлять их.

Предусмотренные данной программой занятия могут проводиться как в смешанных группах, состоящих из учащихся разного возраста, с 12 до 15 лет, так и из учащихся одного возраста. Предполагается, что в дальнейшем группы учащихся, которые занимаются по данной программе, будут участвовать в чемпионатах по киберспорту в качестве сборной. Специфика соревнований в командном киберспорте обуславливает численность игроков в команде не более 5 человек. Поэтому в одном объединении могут сформироваться несколько сборных команд.

*Новизна и отличительные особенности программы.* В ходе данного курса учащиеся обучаются обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе курса учащиеся будут участвовать не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет учащимся опыт, который позволит им не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

С точки зрения педагогической целесообразности киберспортивные соревнования являются мощнейшим инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения. Таким образом, вместо запрета и отрицания видеоигр, этот курс позволяет направить детские увлечения в позитивное русло.

Отмечено, что:

а) у играющих улучшается концентрация и скорость реакции, анализ ситуации, вычислительные навыки, принятие решений в критических ситуациях, повышается стрессоустойчивость;

б) в играх ребята продумывают тактики и стратегии, распределяются роли, кто, где, и когда должен быть, и что де-

лать, тем самым формируется умение планировать, ставить цели, соотносить планы с полученным результатом;

в) улучшаются навыки работы в команде, проявление лидерских качеств. Развиваются навыки принятия решений на благо всей команде, формируются коммуникативные навыки;

г) игра в команде и участие в турнирах позволяет раскрыться и приобрести уверенность в себе, независимо от возраста, внешних или физических данных;

д) играющие ребята хорошо разбираются и постоянно интересуются новыми технологиями, так как видеоигры являются их прямым отражением.

Участие в турнирах способствует социализации ещё и потому, что, так как соревнования проходят в оффлайн-формате, игроки постоянно общаются друг с другом и взаимодействуют с внешним миром. Это позволяет разрушить стереотип о замкнутости любителей компьютерных игр.

Занимаясь по данной программе, учащиеся учатся принимать оптимальную стратегию игрового поведения, ведущую к достижению высокого командного результата, сотрудничать со всем коллективом своей команды и игроками любого вида соревнований, проектировать командный успех и успешное продвижение в соревновании, принимать сложные решения в оптимальные сроки, прогнозировать и предугадывать действия соперника.

*Объем программы:* 35 часов. Программа рассчитана на один год обучения, режим работы – 1 академический час 1 раз в неделю, возраст детей: 12-16 лет. Режим организации каждого занятия в соответствии с САНПиНом: 45 минут – занятие.

Направленность: информационно-спортивная

Возраст обучающихся: 12-16 лет.

Уровень сложности: стартовый

Форма получения образования – очная.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы определён в соответствии с возрастными ограничениями игр, используемыми при реализации программы. Кроме того, в этом возрасте нервная система ребенка еще слишком неустойчива, нестабильна, очень высок риск формирования компьютерной зависимости. Очень важно, на этом этапе развития, показать подростку возможность эффективно организовать свой досуг средствами компьютерных игр и интернет технологий.

Исследования канадского психолога Грэга Уэста, опубликованные в журнале «Молекулярная психиатрия» показали, что «..компьютерные игры могут улучшать работу некоторых участков мозга, связанных с вниманием и краткосрочной памятью, но при этом происходит деградация центра долговременной памяти», поэтому в программу курса включены занятия по тренировке долговременной памяти.

## 1.2. Цель и задачи программы

*Цель* – организация активного отдыха и досуга детей через приобщение учащихся к компьютерному спорту (киберспорту).

*Задачи:*

- 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.

## 1.3. Содержание программы

### Учебный план

№	Название разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Все-го	Теория	Практика	
1	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. Безопасность в Интернете.	2	2		тест
2	Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.	2	2		тест
3	Выбор и настройка игровых аксессуаров.	1		1	тест

4	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	1	1		беседа
5	Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы.	3	1	2	игра
6	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.	3	1	2	игра
7	Киберспортивные дисциплины направления МОБА.	2		2	игра
8	Прочие киберспортивные дисциплины.	2	1	1	игра
9	Выбор соревновательной киберспортивной дисциплины.	2	1	1	тестирование
10	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.	2	2		игра
11	Практика игры в команде. Распределение ролей.	2	1	1	турнир
12	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.	1	1		беседа
13	Отработка командных стратегий и тактических приёмов	2	1	1	турнир
14	Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату.	2		2	турнир
15	Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине.	3		3	чемпионат

16	Итоговое занятие, награждение победителей.	1		1	
	Всего:	<b>32</b>	<b>14</b>	<b>17</b>	

### Содержание учебно-тематического плана

#### Раздел 1. Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.

Теория: Организация места за компьютером (расстояние от глаз до монитора, освещённость, и прочее). Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности. Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Установка и обновление антивирусных программ. Хэширование и пароли. Какие свойства пароля влияют на его надёжность. Как выбрать надёжный пароль. Безопасность финансовых расчётов в Интернете.

#### Раздел 2. Виды компьютерных игр. Требования к аппаратуре.

Теория: Основные классы компьютерных игр, возможность их использования для развития способностей, применение игр в качестве обучающих программ, игровые программы как средство изучения английского языка, системные требования к аппаратуре для компьютерных игр, специфические аппаратные средства для 3D-графики.

Аппаратные требования, развитие аппаратного обеспечения для компьютерных игр, новые классы устройств, системы «виртуальной реальности», многопользовательские игры, игры для локальной сети и для сети Интернет, динамизация кинематографа, компьютерная игра как фильм с участием зрителя.

Конфигурация компьютера, установка новых элементов. Совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими, требования к энергоснабжению.

Практика: Работа за компьютером с интернет источниками, организация своего игрового места, просмотр фильмов.

#### Раздел 3. Выбор и настройка игровых аксессуаров.

Теория: Ассортимент современных игровых аксессуаров. Их технические характеристики и особенности. Способы и приёмы их настройки. VR-устройства. Рекомендации по использованию.

Установка настроек аппаратуры, установка графических и звуковых настроек.

Компьютерные программы, предназначенные для голосового общения в сети Интернет. Принципы работы, настройка и особенности использования на примере программы Discord.

Настройка программы TeamSpeak, выбор сервера и подключение к нему.

Знакомство с сервисами для игры через Интернет. Предоставляемые возможности игровой платформы.

Установка, настройка и использование Battle.net и Steam.

Практика: Работа за компьютером с интернет источниками, создание аккаунта, установка и настройка программ для голосового общения, настройка и калибровка аксессуаров на своем игровом месте.

#### **Раздел 4. Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.**

Теория: Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин. Примеры различных дисциплин этих направлений. Понятие роли игрока в команде. Основные правила соревнований по этим дисциплинам.

Многопользовательские игры и VR-чаты.

Основные чемпионаты по современным командным соревновательным киберспортивным дисциплинам, основные правила проведения и организации этих чемпионатов, требования, предъявляемые к участникам этих соревнованиям.

Действующие чемпионаты по различным дисциплинам.

Практика: Работа за компьютером с интернет источниками, просмотр фильмов, игра.

#### **Раздел 5. Киберспортивные дисциплины направления TPS/аркадные симуляторы.**

Теория: Вводный курс, общая информация, знакомящая с основными принципами соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления и основными дисциплинами этого направления (World of tanks, Warfare, Warthunder).

Роли игроков по киберспортивным дисциплинам этого направления, сходства и различия между ними.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

#### **Раздел 6. Киберспортивные дисциплины направления стратегии.**

Теория: Основные принципы соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления. Знакомство с дисциплинами этого направления по выбору (Hearthstone, StarCraft 2, Warcraft 3, FIFA 2018).

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

#### **Раздел 7. Киберспортивные дисциплины направления МОВА.**

Теория: Основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин этого направления. Дисциплины этого направления. Знакомство с Dota 2 или League of legends. Роли игроков в команде по киберспортивным дисциплинам этого направления. Сходства и различия между ними.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

## **Раздел 8. Прочие киберспортивные дисциплины.**

Теория: Общая информация: симуляторы, соревновательные головоломки, коллекционные карточные игры (Hearthstone), сюжетные игры (Assassin's Creed, Dragon Age, «Ведьмак», Tomb Raider, Watch Dogs), и далее (по выбору педагога-тренера). Их особенности и направления.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

## **Раздел 9. Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины.**

Теория: На этом занятии учащиеся определяют дисциплину которой они будут заниматься следующие 6 месяцев. Возможно изменение составов групп в соответствии с выбранными учащимися дисциплинами и их психологическими особенностями.

Практика: Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины.

## **Раздел 10. Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине.**

Теория: Правила киберспортивной дисциплины. Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине.

Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине, особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

## **Раздел 11. Практика игры в команде. Распределение ролей.**

Теория: Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.

Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине, различные тактические приёмы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Практика: Работа за компьютером, командная игровая практика.

## **Раздел 12. Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.**

Теория: Командные стратегии и тактические приёмы, применяемые профессиональными игроками на чемпионатах. Особенности их реализации в различных игровых моментах.

Изменения стратегии команды в зависимости от стратегии противника.

Практика: работа за компьютером, игровая практика, работа за компьютером, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

## **Раздел 13. Отработка командных стратегий и тактических приёмов.**

Теория: 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: Работа за компьютером, игровая практика, работа за компьютером, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

## **Раздел 14. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату.**

Теория: Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату, изучение предполагаемых противников по чемпионату. Отработка командных стратегий и тактических приемов. Подготовка стратегий под конкретных противников.

Практика: Работа за компьютером, командная игровая практика,

## **Раздел 15. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине.**

Практика: Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов.

## **Раздел 16. Итоговое занятие. Награждение победителей.**

На этом занятии подводятся итоги первого года обучения и награждение победителей внутригруппового чемпионата.

### **1.4. Планируемые результаты**

В ходе изучения курса вносится существенный вклад в развитие личностных результатов.

Первый уровень результатов: формируется мотивация к изучению устройства компьютера, перспектив развития ап-

паратной и программной частей компьютера, английского языка, так как многие компьютерные программы, игры англоязычные, развивается любознательность, внимательность, целеустремлённость, умение преодолевать трудности (качества важные в практической деятельности).

Второй уровень результатов: развитие ценностных отношений к знаниям; учащийся самостоятельно, во взаимодействии с педагогом, тренером, сможет разрабатывать различные тактические приёмы, используемые при игре на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Третий уровень результатов: учащийся самостоятельно может разрабатывать тактики игры, оценивать свой результат и оценивать тактики игры, используемые другими игроками.

### **Метапредметные результаты**

- умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;
- умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
- готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;
- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности.

В результате изучения курса обучающиеся должны *знать*:

- системные требования к аппаратуре для компьютерных игр;
- совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими;
- ассортимент современных игровых аксессуаров, их технические характеристики и особенности, способы и приёмы их детальной настройки;
- программы для голосового общения, принципы работы, настройки и особенности использования;
- основные классы компьютерных игр;
- основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;

*уметь*:

- настраивать аппаратуру компьютера под игры;

- выполнять настройку и калибровку игровых аксессуаров;
- создавать аккаунт;
- устанавливать, и настраивать программы для голосового общения.

Главным результатом реализации программы является развития коммуникативных навыков и положительной социализации подростков.

## **Комплекс организационно-педагогических условий**

### **2.1. Условия реализации программы**

1. Высокопроизводительный персональный компьютер Hi-End класса, эргономичное рабочее место и широкополосный доступ в Интернет.
2. Подборка научных и научно-популярных фильмов.

Реализация поставленных цели и задач реализуется через:

- систему коллективной деятельности, бесед, игр и тренингов, неформальных способов взаимодействия, что способствует формированию гуманистических отношений среди всех членов данного коллектива, созданию атмосферы эмоционального сопереживания;
- организацию специальных тренингов на сплочённость, умение работать в команде, умению грамотно и безопасно действовать в сети интернет.

В основные формы работы были включены элементы тренинга. Тренинг дает знания, полученные в действии. Введение элементов тренинга позволяют создать на занятиях атмосферу доброжелательности, искренности, безопасности, погружение в ситуации выбора и способствуют раскрытию личностных особенностей обучающихся.

Использование занятий по развитию личностных качеств в виде игры, как формы работы с детьми, предоставляет большие возможности достигнуть результата. В программе используются:

- игры (диагностические, учебные, развивающие, коррекционные) – занимают небольшое время, и в большинстве случаев используются как средство организации отдыха, переключения с одного вида деятельности на другой, снятия напряжения, решения конкретной воспитательной или психологической задачи;
- компьютерные игры – это цель реализации программы.

### **2.2. Формы аттестации**

Для подведения итогов реализации программы используется оценка результатов, полученных во время участия учащихся в чемпионате по выбранной дисциплине, как внутригрупповом, так и чемпионате на уровне района, округа.

Педагог, реализующий программу, может использовать собственную систему оценки, учитывающую количество посещённых занятий, результаты выполнения учащимися заданий на отработку внимания, памяти, скорости реакции и т.д.

### 2.3. Оценочные материалы

Форма контроля освоения материала с целью оценки становление личностных характеристик – наблюдение. По его результатам педагог заполняет таблицу с этими характеристиками (Таблица 1) с точки зрения их проявления для каждого ребёнка.

Таблица 1

Характеристика	стартовый уровень (проявляются иногда)	базовый уровень (понимают, как надо себя вести, какие действия необходимо производить, но не всегда следуют им)	продвинутый уровень (не только проявляют, но и стараются научить действовать правильно других)
Принятие и соблюдение правил, принятых в области компьютерного спорта			
Самостоятельность и ответственность за свои поступки, в том числе и в компьютерной игре			
Сформированность навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных ситуациях, умение не создавать конфликтов и находить			

выходы из спорных ситуаций			
Умение получать и обрабатывать новую информацию, организации собственной деятельности			
Доброжелательность, умение слушать и слышать собеседника, обосновывать свою позицию, высказывать свое мнение			
Соблюдение правил здорового и безопасного для себя и окружающих образа жизни			

#### 2.4. Методические материалы

Каждый раздел включает в себя темы, состоящие из лекции или беседы с постановкой проблемных вопросов. Часть тем изучается на практике (игровая практика с последующим обсуждением).

Теоретические занятия начинаются с разминки, которая проводится в виде игровых занятий с детьми на развитие внимательности, наблюдательности, долговременной памяти (Приложение № 1).

Сами занятия начинаются с вопросов по пройденному материалу для актуализации знаний учащихся, постановки проблемного вопроса, лекции, беседы, просмотра видеоматериалов, закрепления материала и подведение итогов.

Практические занятия состоят из:

- настройки программного и аппаратного обеспечения на своем игровом месте;
- совместной разработки регламента проведения внутригруппового чемпионата и участия в этом чемпионате;
- просмотра матчей профессиональных команд, с последующим обсуждением использованной стратегии и возможностями ее адаптации для себя;
- практики в киберспортивных дисциплинах, с предварительным обсуждением стратегии и последующим обсуждением удачных и провальных моментов, путей их исправления (возможно корректировкой стратегии или

даже отказом от нее).

## Список литературы

1. Гельфан Е.М. От игры к самовоспитанию. – М.: Издательство «Просвещение», 1964. – 84 с.
2. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013.– С. 90-96.
3. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – С. 81-91.
4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)
5. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7.– СПб.: Наука и Техника, 2013. – 192 с.

## Литература для учащихся

1. Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, 7 мая 2013 года, <http://ru.dota2.com/2013/05/представляем-интерактивный-компедиу/>, (дата обращения 18.06.2018).
2. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, 12 декабря 2013 года, <http://www.team-empire.org/news/1594/>, (дата обращения 18.06.2018).
3. Андрей «FUKi» Кирюкин «USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro» [Электронный ресурс]// сайт Virtus.pro, 15 октября 2015 года, <http://virtus.pro/news/> (дата обращения 18.06.2018).
4. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 18.06.2018)
5. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)
6. 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 18.06.2018)
7. Панфилов К., Миллионы на играх: Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport> (дата обращения 18.06.2018)

## Раздел 3. Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема урока	Дата проведения	
		По плану	По факту
1.	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.		
2.	Безопасность в Интернете.		
3.	Виды компьютерных игр.		
4.	Требования к аппаратуре.		
5.	Выбор и настройка игровых аксессуаров.		
6.	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.		
7.	Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы.		
8.	Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы.		
9.	Киберспортивные дисциплины TPS/аркадные симуляторы.		
10.	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.		
11.	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.		
12.	Киберспортивные дисциплины направления стратегии.		
13.	Киберспортивные дисциплины направления МОБА.		
14.	Киберспортивные дисциплины направления МОБА.		
15.	Прочие киберспортивные дисциплины.		
16.	Прочие киберспортивные дисциплины.		
17.	Выбор соревновательной киберспортивной дисциплины.		
18.	Выбор соревновательной киберспортивной дисциплины.		
19.	Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины.		
20.	Обзор соревнований по этой дисциплине.		
21.	Практика игры в команде. Распределение ролей.		
22.	Практика игры в команде. Распределение ролей.		
23.	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.		
24.	Просмотр и обсуждение профессиональных матчей.		

25.	Отработка командных стратегий и тактических приёмов		
26.	Отработка командных стратегий и тактических приёмов		
27.	Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату.		
28.	Практика игры, подготовка к внутригрупповому чемпионату.		
29.	Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине.		
30.	Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине.		
31.	Внутригрупповой чемпионат по выбранной дисциплине.		
32.	Итоговое занятие, награждение победителей.		
33-34	Резерв		