

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ЗАТО АЛЕКСАНДРОВСК

**муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества имени Героя Российской Федерации
Сергея Анатольевича Преминина»**

ПРИНЯТА
на заседании педагогического совета
Протокол № 01
«26» марта 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУДО ДДТ

О.А.Блюм
«12» апреля 2024 г.

**Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности**

«КИБЕРСПОРТ»

(стартовый уровень)

возраст обучающихся 10-16 лет.

срок реализации программы: 9 месяцев

Автор-составитель:
Саидова Джамиля Алигюсеевна
заместитель директора по УВР

**г. Гаджиево
2024 год**

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|----|
| ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА | 3 |
| УЧЕБНЫЙ ПЛАН..... | 7 |
| СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ..... | 8 |
| КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ | 9 |
| СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ..... | 10 |

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Киберспорт» разработана в соответствии с:

– Федеральным законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 (Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания, обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи);

– Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

– Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Письмом Министерства образования и науки России от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

– Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 года №996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

– Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей».

– Уставом МБУДО ДДТ.

Программа адаптирована под условия Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества имени Героя Российской Федерации Сергея Анатольевича Преминина».

Вид программы: общеразвивающая.

Уровень программы: стартовый.

Направленность программы: техническая.

Образовательная деятельность по дополнительной общеобразовательной программе «Киберспорт» направлена на:

– формирование и развитие творческих способностей обучающихся;

– удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном развитии;

– формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, а также на организацию свободного времени обучающихся;

– выявление, развитие и поддержку обучающихся, проявивших выдающиеся способности;

- адаптацию обучающихся к жизни в обществе;
- удовлетворение иных образовательных потребностей и интересов обучающихся, не противоречащих законодательству РФ, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

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

Актуальность программы:

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. Киберспорт – феномен современности. Технические знания и навыки в данном направлении способны помочь обучающимся достичь значимых высот.

Педагогическая целесообразность: Киберспорт оказывает положительный эффект на развитие личности, способствуя развитию логики, умению принимать быстрые решения, реакции, умению работать в коллективе в командных видах спорта, может происходить быстрое обучение тому что происходит в игре, в том числе более быстрому обучению иностранному языку, а также более быстрой обучаемости в профессиональной сфере деятельности. Компьютерные игры учат принимать правильные решения в зависимости от обстоятельств. В результате развивается логика и умение анализировать события.

Адресат программы: дети 10-16 лет.

Наполняемость групп: 8-12 человек.

В процессе обучения предусмотрено проведение добора обучающихся в группы. Для, вновь зачисленных, обучающихся подбираются задания, позволяющие быстрее приобрести необходимые навыки.

Срок реализации программы: 9 месяцев.

Форма обучения: очная.

Форма организации содержания и процесса педагогической деятельности: комплексная.

Образовательные технологии: применение электронного обучения, дистанционных образовательных технологий могут быть использованы в случаях, если образовательную деятельность невозможно организовать по причинам отмены учебных занятий в активированные дни, приостановления

учебной деятельности в связи с введением карантинных мероприятий, чрезвычайных ситуаций и др.

Форма организации работы: групповая работа.

Форма и тип занятий: групповые теоретические и практические занятия.

Форма проведения занятий: беседы, конкурсы, соревнования и т.д.

Объём программы: 144 часа.

Режим работы: 2 раза в неделю по 2 академических часа, 1 академический час равен 40 минутам, перерыв между занятиями 10 минут.

Цель программы: организация команды киберспортсменов, участие в соревнованиях и турнирах в дисциплинах Dota 2 и BrawlStars.

Задачи:

Обучающие:

- обучение основам индивидуальной и групповой работы в BrawlStars;
- обучить применению на практике полученных знаний при участии в состязаниях по BrawlStars;
- обучение основам командной работы в Dota 2;
- обучение применению на практике полученных знаний при участии в состязаниях по Dota 2;
- обучение самостоятельному нахождению и разбору ошибок;
- обучение работе на компьютере;
- обучение строению и возможностям ПК и периферии;
- обучение организованной работе в команде.

Развивающие:

- развитие памяти;
- развитие реакции;
- развитие концентрации;
- развитие логического и аналитического мышления;
- развитие креативного потенциала;
- развитие навыков командной игры.

Воспитательные:

- формирование опыта взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
- содействие воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию;
- формирование правильного и целесообразного времяпрепровождения за ПК;
- формирование интереса к компьютерному спорту.

Планируемые результаты освоения программы:

Личностные:

- развитие памяти;
- развитие реакции;
- развитие концентрации;

- развитие логического и аналитического мышления.

Метапредметные:

- развитие навыков командной игры;
- знание стратегии;
- знание техники боя;
- знание режимов игр;
- функционирование команды киберспортсменов.

Предметные:

- практические знания по работе в онлайн-сервисе Steam;
- участие в соревнованиях и турнирах ФКС по дисциплине Dota 2;
- участие в соревнованиях и турнирах ФКС по дисциплине BrawlStars;
- умение пользоваться современным ПК;
- знание особенностей строения и возможностей современного ПК и инновационной периферии.

Формы аттестации и оценочные материалы

Контроль по дополнительной общеразвивающей программе осуществляется в течение всего учебного года и включает в себя первичную диагностику (вводный контроль) и промежуточную аттестацию.

Вводный контроль проводится в начале учебного года, с целью выявления первоначального уровня знаний и умений, определения природных способностей и возможностей обучающихся, зачисленных в объединение по дополнительным общеобразовательным программам.

Контроль знаний обучающихся проводится в соответствии с критериями оценки знаний, умений и практических навыков освоения дополнительной общеобразовательной программы, предусмотренных в инструментариях дополнительных общеобразовательных программ. (Приложение №2)

Промежуточная аттестация проводится с целью выявления уровня освоения законченной части дополнительной общеобразовательной программы по итогам полугодия (учебного года) и по окончании освоения дополнительной общеобразовательной программы в целом.

Методы отслеживания результатов: педагогическое наблюдение через оценивание умений и навыков по итогам прохождения соревнований и турниров. Наблюдение применяется для контроля и оценки личностных результатов.

Динамика результатов освоения программы обучающихся отражается в диагностической карте учета результатов обучения по дополнительной общеобразовательной программе (Приложение №1).

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

| № | Название раздела/темы | Количество часов | | | Форма аттестации/контроля |
|---|--|------------------|-----------|-----------|---------------------------|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| 1 | Вводное занятие | 2 | 2 | - | Наблюдение |
| 2 | Киберспорт | 18 | 12 | 6 | Наблюдение |
| 3 | Онлайн-сервис Steam | 8 | 3 | 5 | Практическая работа |
| 4 | BrawlStars – игра в жанре MOBA | 56 | 18 | 38 | Практическая работа |
| 5 | DOTA2 – игра в жанре multiplayer online battle arena | 56 | 16 | 40 | Практическая работа |
| 6 | Заключительное занятие | 4 | 4 | - | Наблюдение |
| | Всего: | 144 | 55 | 89 | |

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятия (2 ч)

Теория (2 ч.): Техника безопасности. Предварительный контроль.

2. Киберспорт (18 ч)

Теория (12 ч.): История развития киберспорта в мире и России, в частности. Имеющиеся на данный момент дисциплины. Тенденции развития киберспорта. Необходимое техническое оснащение для продуктивного и конкурентноспособного участия.

Практика (6 ч.): Правильная настройка и эксплуатация технического оборудования. Проведение беседы с группой по пройденным темам. Предварительный контроль по результатам устной беседы.

3. Онлайн-сервис Steam (8 ч)

Теория (3 ч.): Система работы онлайн-сервиса цифрового распространения компьютерных игр и программ Steam.

Практика (5 ч.): Регистрация индивидуальных аккаунтов. Интерфейс и навигация в онлайн-сервисе. Установка необходимых компьютерных игр.

4. Brawl Stars – игра в жанре MOBA (56 ч)

Теория (18 ч.): Интерфейс игры BrawlStars. Основы правильной игры. Имеющийся список и виды персонажей. Стратегии игры. Просмотр прошедших турниров и соревнований по дисциплине BrawlStars. Разбор итогов тренировочного, внутреннего и отборочного турниров.

Практика (38 ч.): Локации и перечень режимов игры BrawlStars. Организация командной работы. Коммуникация и выстраивание правильного диалога. Выбор верного и подходящего персонажа. Правильная стратегия: наступление и отступление. Проведение тренировочного, внутреннего и отборочного туров. Промежуточный контроль.

5. DOTA2 – игравжанреmultiplayeronlinebattlearena (56 ч)

Теория (16 ч.): Интерфейс игры DOTA2. Просмотр прошедших турниров и соревнований по дисциплине. Разбор итогов тренировочного, внутреннего и отборочного турниров.

Практика (40 ч.): Локации и перечень персонажей игры DOTA2. Лейнинг – начальная стадия матча. Прокачка персонажа, развитие способностей и полезные предметы. Пассивные и активные скиллы. Разные техники боя. Скооперированная командная работа. Коммуникация и выстраивание правильного диалога. Проведение тренировочного, внутреннего и отборочного туров. Промежуточный контроль.

6. Заключительное занятие (4ч)

Теория (4 ч.): Выводы и обсуждение. Подведение итогов.

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Материально-техническое обеспечение

Для успешной реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Киберспорт» необходимо следующее:

- Компьютерный кабинет, удовлетворяющий санитарно-гигиеническим требованиям, для занятий групп, численностью 8-12 человек (парты, стулья, доска, шкафы и стеллажи для хранения методических и наглядных материалов).
- Кабинет, укомплектованный стационарными компьютерами с необходимым ПО и игровой гарнитурой.
- Проектор и проекционный экран.

Методическое обеспечение

Для реализации программы предусмотрена следующая система методов обучения, которая учитывает вариативность содержания и многогранный характер деятельности субъектов образовательного процесса. В ней представлены:

- 1 Словесные методы обучения (беседа, диалог педагога с обучающимися, диалог обучающихся друг с другом);
- 2 Методы практической работы: упражнения (упражнение, тренировка, соревнования);
- 3 Метод наблюдения (мониторинг развития навыков и знаний при дискуссиях и практических занятиях);
- 4 Метод игры (компьютерные игры: развитие внимания, памяти, реакции, логического мышления).

Формы подведения итогов реализации программы:

- ежегодная проверка сохранности контингента и уровня развития практических умений и навыков;
- комплексное отслеживание активности участия обучающихся в соревнованиях различного уровня;
- проведение соревнований среди обучающихся в объединении.

Календарный учебный график (Приложение №3)

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога

1. Как избежать травм в киберспорте /| Яна Медведева / Чемпионат.ком
2. Киберспорт: актуальные проблемы подготовки, результативности и здоровья игроков / Бочавер К.А., Кузнецов А.И
3. Чего мы больше получаем от компьютерных игр: вреда или пользы?
4. Влияние компьютерных игр на психологию человека / Секенова Б.Б.
5. Киберспорт как средство развития личности / Пащыев Ш.Б.
6. Методика совершенствования в спортивных секциях спортклуба посредством киберспорта.
7. Когнитивные науки. Польза для мозга от видеоигр / Д. Бавелье, Ш. Грин
8. Правила компьютерного спорта
9. Положение о программе для участников
10. Инструкция для участников соревнования DOTA2
11. Инструкция для участников соревнования BrawlStars

Для родителей и детей.

1. Киберспорт / Р. Ли - «Эксмо», 2016
2. Вопреки. Путь к победе / Даниил Тесленко
3. Твой путь в киберспорт / Майкл Дайвер
4. Влияние компьютерных игр на психологию человека / Секенова Б.Б.
5. Киберспорт как средство развития личности / Пащыев Ш.Б.
6. Киберспорт. Игры, деньги, два клика / Уильям Коллис
7. Играй: История видеоигр / Тристан Донован
8. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр / Джейсон Шрейер
9. Наша игра. История. Бизнес. Возможности / Павел Токарев, Михаил Пименов

ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА
учета результатов обучения по
дополнительной общеобразовательной программе

(название программы)

| № п/п | ФИО | Начало года | I полугодие | II полугодие | Итог |
|------------------|------------|------------------------|------------------------|-------------------------|-------------|
| 1. | | | | | |
| 2. | | | | | |
| 3. | | | | | |
| 4. | | | | | |
| 5. | | | | | |
| 6. | | | | | |
| 7. | | | | | |
| 8. | | | | | |
| 9. | | | | | |
| 10. | | | | | |
| 11. | | | | | |
| 12. | | | | | |
| 13. | | | | | |
| 14. | | | | | |
| 15. | | | | | |

Педагог дополнительного образования _____ / _____
 (подпись) (Фамилия ИО)

Календарный учебный график

Объединение: «Киберспорт», группа №1

Педагог: _____

Количество учебных недель: 36, 144 часа

Режим проведения занятий: 2 раза в неделю по 2 часа

| № | Дата проведения | Форма занятия | Кол-во часов | Тема занятия | Место проведения | Форма контроля |
|----------|-----------------|--------------------|--------------|---|--------------------|----------------|
| 1 | | | 2 | Вводное занятие | | |
| 1.1 | | Теория | 2 | Техника безопасности. Предварительный контроль | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 2 | | | 18 | Киберспорт | | |
| 2.1 | | Теория | 2 | История развития | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 2.2 | | Теория | 2 | Эволюция игр | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 2.3 | | Теория | 2 | Дисциплины | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 2.4 | | Теория | 2 | Тенденции | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 2.5 | | Теория | 2 | Эмуляторы | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 2.6 | | Практика | 2 | Фсеих64 | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 2.7 | | Теория | 2 | Техническое оснащение | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 2.8 | | Практика | 2 | Техническое оснащение | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 2.9 | | Практика | 2 | Предварительный контроль | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 3 | | | 8 | Онлайн-сервис Steam | | |
| 3.1 | | Теория Практика | 2 | Установка и аккаунт Steam | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 3.2 | | Теория | 2 | Интерфейс и навигация Steam | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 3.3 | | Практика | 2 | Интерфейс и навигация Steam | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 3.4 | | Практика | 2 | Установка компьютерных игр | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4 | | | 56 | BrawlStars– игра в жанре MOBA | | |
| 4.1 | | Теория | 2 | Интерфейс | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.2 | | Практика | 2 | Интерфейс | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |

| | | | | | | |
|----------|--|----------|-----------|---|--------------------|------------|
| 4.3 | | Теория | 2 | Основы | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.4 | | Практика | 2 | Режимы | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.5 | | Практика | 2 | Режимы | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.6 | | Практика | 2 | Командная игра | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.7 | | Практика | 2 | Командная игра | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.8 | | Теория | 2 | Выбор персонажа | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.9 | | Практика | 2 | Выбор персонажа | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.10 | | Теория | 2 | Стратегия | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.11 | | Практика | 2 | Стратегия | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.12 | | Практика | 2 | Стратегия | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.13 | | Практика | 2 | Коммуникация | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.14 | | Практика | 2 | Коммуникация | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.15 | | Теория | 2 | Просмотр турниров Brawl Stars | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.16 | | Теория | 2 | Просмотр турниров Brawl Stars | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.17 | | Практика | 2 | Тренировочный внутренний турнир | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.18 | | Практика | 2 | Тренировочный внутренний турнир | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.19 | | Теория | 2 | Разбор итогов тренировочного турнира | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.20 | | Практика | 2 | Рефлексия | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.21 | | Практика | 2 | Внутренний турнир | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.22 | | Практика | 2 | Внутренний турнир | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.23 | | Теория | 2 | Разбор итогов внутреннего турнира | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.24 | | Практика | 2 | Рефлексия | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.25 | | Практика | 2 | Внутриигровой отборочный турнир | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.26 | | Практика | 2 | Внутриигровой отборочный турнир | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.27 | | Теория | 2 | Разбор итогов отборочного турнира | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 4.28 | | Практика | 2 | Рефлексия | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5 | | | 56 | DOTA2 – игравжанре multiplayer online battle arena | | |
| 5.1 | | Теория | 2 | Интерфейс | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.2 | | Практика | 2 | Интерфейс | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.3 | | Практика | 2 | Лейнинг | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.4 | | Практика | 2 | Лейнинг | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |

| | | | | | | |
|----------|--|---------------|------------|--------------------------------------|--------------------|------------|
| 5.5 | | Практика | 2 | Лейнинг | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.6 | | Теория | 2 | Скиллы | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.7 | | Практика | 2 | Скиллы | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.8 | | Практика | 2 | Скиллы | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.9 | | Теория | 2 | Техники боя | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.10 | | Практика | 2 | Техники боя | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.11 | | Практика | 2 | Техники боя | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.12 | | Практика | 2 | Техники боя | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.13 | | Практика | 2 | Скооперированная командная игра | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.14 | | Практика | 2 | Скооперированная командная игра | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.15 | | Теория | 2 | Просмотр турниров DOTA2 | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.16 | | Теория | 2 | Просмотр турниров DOTA2 | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.17 | | Практика | 2 | Тренировочный внутренний турнир | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.18 | | Практика | 2 | Тренировочный внутренний турнир | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.19 | | Теория | 2 | Разбор итогов тренировочного турнира | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.20 | | Практика | 2 | Рефлексия | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.21 | | Практика | 2 | Внутренний турнир | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.22 | | Практика | 2 | Внутренний турнир | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.23 | | Теория | 2 | Разбор итогов внутреннего турнира | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.24 | | Практика | 2 | Рефлексия | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.25 | | Практика | 2 | Внутриигровой отборочный турнир | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.26 | | Практика | 2 | Внутриигровой отборочный турнир | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.27 | | Теория | 2 | Разбор итогов отборочного турнира | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 5.28 | | Практика | 2 | Рефлексия | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 6 | | | 4 | Заключительное занятие | | |
| 6.1 | | Теория | 2 | Выводы, обсуждения. | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| 6.2 | | Теория | 2 | Итоговый контроль | МБУДО ДДТ, каб.205 | Наблюдение |
| | | Итого: | 144 | | | |