

РАССМОТРЕНО
Руководитель ШМО
Шабалина А.В
Протокол № 1
от "08" сентября 2025 г.

СОГЛАСОВАНО
Зам. директора поУВР
Машукова Е.И.
от "08" сентября 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор
Жучёва И.М.
Приказ № 37/1-од
от 08.09.2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
Кружка «Цифровые воины»

для начального и основного общего образования

Срок освоения: 1 год

Составитель: Жучёва Ирина Михайловна
учитель информатики

с.Тимошино, 2025

Пояснительная записка

Программа «**Киберспорт**» является дополнительной общеразвивающей программой с технической направленностью общекультурного уровня освоения, разработана в соответствии с основными направлениями государственной образовательной политики и современными нормативными документами федерального и регионального уровня в сфере образования.

Актуальность. Киберспорт – это быстроразвивающееся профессиональное направление подготовки будущих спортсменов. Простое развлечение не имеет смысла, если в нем нет места достижениям и соперничеству. В результате он очень скоро превратился в площадку для соревнований. Россия стала первой страной в мире, признавшей киберспорт официальным видом спорта. Киберспорт в России впервые вошел в перечень признанных видов спорта в 2001 году, однако в 2006 году был исключен. Повторное включение «компьютерного спорта» в реестр произошло в 2016 году. В 2017 году дисциплины «боевая арена», «соревновательные головоломки», «стратегия в реальном времени» и «технический симулятор» вошли в перечень спортивных дисциплин, развиваемых на общероссийском уровне. Проводимые в России киберспортивные мероприятия проводятся под покровительством Министерства спорта, киберспортсмены могут получить такие звания как «Мастер спорта России», «Мастер спорта международного класса» и «Заслуженный мастер спорта России».

Актуальность реализации программы состоит в том, чтобы отвечать потребностям и запросам современной молодежи. Данный вид спорта отличается от других спортивных дисциплин своим новшеством в проведении соревновательной деятельности и тренировочным процессом в виртуальной реальности. Все киберспортивные дисциплины делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами пространств, моделей, игровой задачей и развиваемыми игровыми навыками киберспортсменов.

Адресат программы. Программа адресована учащимся среднего и старшего школьного возраста.

Цель и задачи программы

Цель программы – формирование профессиональных навыков игры в Counter-Strike для подготовки к участию в региональных и национальных турнирах.

Задачи

Обучающие:

- создание представления о компьютерной игре «Counter-Strike»;
- формирование профессиональных навыков игры в Counter-Strike;
- приобретение знаний о специальной терминологии, правилах поведения, принципах практического взаимодействия и дисциплине в командной игре;
- изучение индивидуальных и командных ошибок;
- подготовка к участию в региональных и национальных турнирах.

Развивающие:

- стимулирование мотивации и стремления к саморазвитию в сфере компьютерных игр;
- развитие эмоциональной сферы учащихся;
- формирование способности к быстрому принятию решений, сохранению самообладания в стрессовых ситуациях;
- повысят уровень развития тактического мышления, выносливости, координации движений, быстроты реакции, эмоциональной устойчивости;
- содействие проявлению индивидуальных способностей, самореализации личности учащихся в соревновательной деятельности.

Воспитательные:

- формирование интереса к компьютерной игре «Counter-Strike»;
- приобретение опыта взаимодействия в коллективе, выстраивания коммуникации в «реальном» и «виртуальном» мире;
- воспитание высоконравственной, разносторонне развитой личности, способной к самообразованию, самосовершенствованию и активной социальной адаптации в обществе.

Срок освоения программы – 1 год.

Объем программы.

Количество часов в год
68

Организационно-педагогические условия реализации программы

Условия набора. Осуществляется набор учащихся с базовыми знаниями информатики, без требований к физической и практической подготовке, с мотивацией и желанием развиваться в данной деятельности, допущенные по состоянию здоровья. Прием учащихся осуществляется по результатам собеседования и тестирования базовых знаний по информатике.

Условия формирования групп. Группы комплектуются по возрастному принципу и уровню подготовленности учащихся.

Язык реализации программы: государственный язык Российской Федерации – русский.

Форма обучения: очная.

Режим занятий: 2 раза неделю по 2 акад. часа. Продолжительность академического часа – 40 минут.

Наполняемость учебной группы: не менее 15 человек.

Формы организации и проведения занятий

Формы организации занятий: всем составом объединения, предусматриваются как аудиторные, так и вне аудиторные занятия для личностного развития и совершенствования командного взаимодействия.

Формы проведения занятий: лекция, практическое занятие, тренинг, игра, соревнование, турнир.

Формы организации деятельности учащихся на занятии: фронтальная, индивидуально-групповая.

Материально-техническое оснащение

- учебный кабинет;
- оборудование учебного кабинета (компьютерные столы и кресла);
- компьютеры, мыши, проектор, экран;
- доступ в сеть Интернет.

Особенности организации образовательного процесса

При условии перехода всего образовательного учреждения на дистанционное обучение реализация программы происходит с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Планируемые результаты**Личностные:**

- сформируют интерес к компьютерной игре «Counter-Strike»;

- приобретут опыт взаимодействия в коллективе, выстраивания коммуникации в «реальном» и «виртуальном» мире;
- сформируют способности к самообразованию, самосовершенствованию и активной социальной адаптации в обществе.

Метапредметные:

- приобретут стремление к саморазвитию в сфере компьютерных игр;
- повысят уровень развития тактического мышления, выносливости, координации движений, быстроты реакции, эмоциональной устойчивости;
- разовьют эмоциональную сферу личности;
- сформируют способности к быстрому принятию решений, сохранению самообладания в стрессовых ситуациях;
- получают возможность самореализоваться в соревновательной деятельности.

Предметные:

- приобретут представление о компьютерной игре «Counter-Strike»;
- сформируют профессиональные навыки игры в Counter-Strike;
- овладеют знаниями о специальной терминологии, правилах поведения, принципах практического взаимодействия и дисциплине в командной компьютерной игре;
- изучат индивидуальные и командные ошибки;
- подготовятся к участию в региональных и национальных турнирах.

Учебный план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	Опрос, тестирование
2.	Теоретические сведения	4	2	2	Тестирование
3.	Практические умения	51	12	37	Практическое задание
4.	Самообладание в стрессовых ситуациях	5	2	3	Практическое задание
5.	Разбор индивидуальных и командных ошибок	3	1	2	Игра, соревнование, анализ игровых ситуаций
6.	Итоговое занятие	3	1	2	Практическое задание, самооценка учащихся
		68	19	49	

Рабочая программа Задачи

Обучающие:

- создание представления о компьютерной игре «Counter-Strike»;

- формирование профессиональных навыков игры в Counter-Strike;
- приобретение знаний о специальной терминологии, правилах поведения, принципах практического взаимодействия и дисциплине в командной игре;
- изучение индивидуальных и командных ошибок;
- подготовка к участию в региональных и национальных турнирах.

Развивающие:

- стимулирование мотивации и стремления к саморазвитию в сфере компьютерных игр;
- развитие эмоциональной сферы учащихся;
- формирование способности к быстрому принятию решений, сохранению самообладания в стрессовых ситуациях;
- повысят уровень развития тактического мышления, выносливости, координации движений, быстроты реакции, эмоциональной устойчивости;
- содействие проявлению индивидуальных способностей, самореализации личности учащихся в соревновательной деятельности.

Воспитательные:

- формирование интереса к компьютерной игре «Counter-Strike»;
- приобретение опыта взаимодействия в коллективе, выстраивания коммуникации в «реальном» и «виртуальном» мире;
- воспитание высоконравственной, разносторонне развитой личности, способной к самообразованию, самосовершенствованию и активной социальной адаптации в обществе.

Содержание обучения

1. Вводное занятие.

Теория: Знакомства с группой и преподавателем. Правила техники безопасности и охраны труда на занятиях. Основные сведения о компьютерной игре «Counter-Strike». Знакомства с оборудованием в аудитории. Обсуждение планов и целей.

Практика: Опрос, тестирование, опробование оборудования. Конспектирование.

2. Теоретические сведения.

Теория: Специальная терминология компьютерной игры. Правила компьютерной игры «Counter-Strike». Роли в команде. Основные принципы и правила действий в различных игровых ситуациях. Опрос мнений о различных игровых ситуациях. Обсуждение ситуации на профессиональной сцене. Рассуждение о возможности добиться профессионального уровня, их плюсы и минусы.

Практика: Разбор правил игры. Закрепление теоретических знаний в игровых ситуациях. Конспектирование лекций. Тестирование.

3. Практические умения.

Теория: Тренировочный процесс на специальных картах для тренировки координаций, мышления, стрельбы, реакции и многих других аспектов. Микро-игра (перемещение за счет клавиатуры и позиционирование мыши во время игры). Макро-игра (правильное использование гранат, тактическое мышление во время игры). Стратегические и тактические планы на раунд, игру. Позиции игроков в зависимости от плана на игру и от самой карты. Взаимодействие между игроками во время тренировочного процесса и игры.

Практика: Тренировка стрельбы. Разбор карт для стрельбы. Разбор стратегических и тактических планов. Практическое задание. Анализ игровых ситуаций. Конспектирование. Практическая игра. Соревнования между группами и другими командами.

4. Самообладание в стрессовых ситуациях.

Теория: Примеры возможных стрессовых ситуаций. Способы преодоления стрессовых ситуаций. Обсуждение проблем с самообладанием и их решение. Примеры от профессиональных игроков.

Практика: Практическое задание. Анализ игровых ситуаций. Конспектирование. Практическая игра с учетом полученных советов по самообладанию.

5. Разбор индивидуальных и командных ошибок.

Теория: Индивидуальные ошибки, совершенные во время игры: координация движений, общение, стрельба, самоконтроль. Командные ошибки, совершенные во время игры: координация команды в целом, правильность принятия решения с тактической части и правильные принятия решений в близких ситуациях, стрессоустойчивость. Вывод по матчам.

Практика: Практическое задание. Практическая игра. Участие в соревнованиях и турнирах. Просмотр видеозаписей соревнований. Конспектирование. Обсуждение игровых ситуаций.

6. Итоговое занятие.

Теория: Анализ самооценки учащихся. Оценивание прогресса учащихся за пройденную программу. Оценивание собранных команд, их результатов и слаженности работы. Подведение итогов освоения программы. Обсуждение планов на будущее после окончания обучения.

Практика: Практическое задание. Оценка учащихся. Итоговое тестирование.

Планируемые результаты

Личностные:

- сформируют интерес к компьютерной игре «Counter-Strike»;
- приобретут опыт взаимодействия в коллективе, выстраивания коммуникации в «реальном» и «виртуальном» мире;
- сформируют способности к самообразованию, самосовершенствованию и активной социальной адаптации в обществе.

Метапредметные:

- приобретут стремление к саморазвитию в сфере компьютерных игр;
- повысят уровень развития тактического мышления, выносливости, координации движений, быстроты реакции, эмоциональной устойчивости;
- разовьют эмоциональную сферу личности;
- сформируют способности к быстрому принятию решений, сохранению самообладания в стрессовых ситуациях;
- получат возможность самореализоваться в соревновательной деятельности.

Предметные:

- приобретут представление о компьютерной игре «Counter-Strike»;
- сформируют профессиональные навыки игры в «Counter-Strike»;
- овладеют знаниями о специальной терминологии, правилах поведения, принципах практического взаимодействия и дисциплине в командной компьютерной игре;
- изучат индивидуальные и командные ошибки;
- подготовятся к участию в региональных и национальных турнирах.

Методические и оценочные материалы

Методические материалы

Образовательный процесс делится на две части. Лекционная часть с наглядными и простыми примерами из жизни, с использованием видеопроектора. Практическая часть с использованием видеоматериалов и индивидуального подхода педагога. (Лернер И.Я. и Скаткин М.Н.):

Методы обучения

- объяснительно-иллюстративный;
- репродуктивный;
- проблемное изложение;
- частично-поисковый;
- исследовательский.

Приемы обучения:

- демонстрация методических пособий, иллюстраций;
- наглядный показ;
- тренинг;
- выполнение практических заданий;
- обсуждение игровых ситуаций.

Дидактические средства:

- видеозаписи с разбором игровых ситуаций;
- мультимедийные материалы;
- компьютер, проектор, экран.

Педагогические технологии:

1. **Технология личностно-ориентированного обучения** помогает применять индивидуальный подход, раскрыть творческие способности каждого учащегося, выявить потребности и учесть возрастные и индивидуальные особенности.
2. **Информационно-коммуникативная технология** активизирует учащихся на поиск информации и формирование креативного мышления через сотрудничество и совместную трансформацию полученных данных.

Методические особенности организации занятий с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий

При организации обучения с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий педагог может использовать различные средства обучения, специализированные ресурсы сети Интернет в соответствии с целями и задачами программы, ее характеристиками и возрастными особенностями учащихся. При организации обучения следует выбрать электронные образовательные ресурсы (образовательная платформа, социальная сеть, мессенджеры), использовать тексты, художественные и научные фильмы, видеоматериалы образовательных платформ, сервисы для проведения видео-занятий, online-занятия, online-консультации.

Для контроля и оценки результатов обучения производится отбор/изменение форм контроля освоения программы учащимися и разработка для каждого учебного занятия контрольных заданий, тестовых материалов.

Реализация образовательного процесса

Перед переходом на дистанционное обучение необходимо провести мониторинг и получить информацию от родителей (законных представителей) учащегося о технических возможностях использования конкретного оборудования, технических возможностей в каждой семье, так как от этого зависит выбор оптимальных условий для полноценных занятий.

Занятие с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения может включать:

- разработанные педагогом презентации с текстовым комментарием;
- online-занятие, видео-лекция; online-консультация;
- фрагменты и материалы доступных образовательных интернет-ресурсов;
- инструкции по выполнению практических заданий;
- дидактические материалы/ технологические карты;
- тестовые задания;
- контрольные задания.

Структура занятия с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения содержит основные компоненты, что и занятие в очной форме. При проведении занятия с использованием дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, в водной его части следует обозначить правила работы и взаимодействия (объяснить учащимся технические особенности работы и правила обмена информацией). В процессе занятия педагогу необходимо четко давать инструкции выполнения практических заданий. Изучение теоретического материала можно организовать различными способами:

- использование готовых тематических видео-лекций;
- самостоятельное проведение занятий в режиме онлайн.

К каждому теоретическому разделу необходимо подготовить вопросы для самоконтроля и закрепления материала. Для организации практической деятельности рекомендуется выполнение комплекса практических упражнений, творческих заданий, индивидуальных или групповых проектов. Педагог может рассмотреть возможность записи занятия на цифровой носитель для формирования и накопления «Банка видео-занятий» для дальнейшего использования его материалов в образовательном процессе. Для предупреждения развития переутомления у учащихся рекомендуется выполнение упражнений для глаз каждые 20-25 минут работы, а также проведение упражнений физкультминутки в течение 1-2 минут для снятия утомления.

Алгоритм проведения учебного занятия при дистанционной форме обучения

1. Раскрытие теоретических сведений по конкретной теме.
2. Видеозаписи с разбором игровых ситуаций.
3. Педагогическое сопровождение, ответы на возникающие вопросы.

**Методические материалы
реализации программы с применением электронного обучения и дистанционных**

№	Разделы программы	Электронные ресурсы	Дидактический материал	Формы контроля
1.	Вводное занятие	ВКонтакте, YouTube, Discord	Мультимедийные материалы, видеозаписи с разбором игровых ситуаций	Тестирование
2.	Теоретические сведения	ВКонтакте, YouTube, Discord	Мультимедийные материалы, видеозаписи с разбором игровых ситуаций	Тестирование
3.	Практические умения	ВКонтакте, YouTube, Discord	Мультимедийные материалы, видеозаписи с разбором игровых ситуаций	Практическое задание
4.	Самообладание в стрессовых ситуациях	ВКонтакте, YouTube, Discord	Мультимедийные материалы, видеозаписи с разбором игровых ситуаций	Практическое задание
5.	Разбор ошибок	ВКонтакте, YouTube, Discord	Мультимедийные материалы, видеозаписи соревнований	Практическое задание
6.	Итоговое занятие	ВКонтакте, YouTube, Discord	Мультимедийные материалы, видеозаписи соревнований	Практическое задание, самооценка учащихся

образовательных технологий

Словарь используемых профессиональных терминов

1. Карта – виртуальное пространство
2. Lurk - закрывающий игрок, который прикрывает спину
3. Rifle – игрок, который использует штурмовые винтовки
4. Sniper – игрок, который использует снайперские винтовки
5. IGL (In Game Leader) – игрок, который координирует действия команды
6. Entry – игрок, который выходит первым и ищет преимущество в раунде.
7. Соревновательный режим – официальная игра 5 на 5
8. Закуп – время покупки снаряжения
9. Стартовый кол – начальная координация действий
10. Урон – воздействие на игроков, снижающее их уровень здоровья
11. Луз бонус (Lose bonus) – денежный бонус за проигрыш

Информационные источники

Нормативно-правовые документы:

- Федеральный Закон №304-ФЗ от 31.07.2020 о внесении изменений в Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся;
- Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжение Комитета по образованию Санкт-Петербурга от 25.08.2022 №1676-р «Об утверждении критериев оценки качества дополнительных общеобразовательных программ, реализуемых организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и индивидуальными предпринимателями Санкт-Петербурга»;
- Распоряжение Комитета по образованию Санкт-Петербурга от 05.09.2022 №1779-р «Об утверждении правил проведения независимой оценки качества дополнительных

- общеразвивающих программ, планируемых к реализации в рамках персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Санкт-Петербурге»;
- Концепция развития дополнительного образования детей от 04.09.2014 №1726-р (ред. от 30.03.2020);
 - Концепция развития дополнительного образования до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.02.2022 № 678-р;
 - Концепция развития дополнительного образования, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 24.04.2015 № 729-р в части определения ценностного статуса и социокультурной роли;
 - Паспорт Федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование», утвержденный президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 №16;
 - Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций».
 - Постановление Главного государственного врача РФ 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».
 - Постановление Главного государственного врача РФ 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»;
 - Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
 - Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
 - Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
 - Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего специального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеразвивающим программам»;
 - Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта педагога дополнительного образования детей и взрослых»;
 - Распоряжение Комитета по образованию Санкт-Петербурга от 16.01.2020 №105-р «Об утверждении Концепции воспитания юных петербуржцев на 2020-2025 годы «Петербургские перспективы»;
 - Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года, утвержденная Распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р;
 - Указ Президента РФ от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;

- Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Инструктивно-методическое письмо Комитета образования Санкт-Петербурга от 16.03.2020 «О реализации организациями, осуществляющими образовательную деятельность, образовательных программ с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий».

Список литературы

Интернет-источники:

Киберспортивное сообщество: URL: <https://liquipedia.net/> – информационный сайт о составах и трансферах на проф. сцене

Киберспортивное сообщество: URL: <https://www.hltv.org/> - информационный сайт о проходящих событиях, турнирах и последних новостей.

Оценочные материалы

В процессе освоения программы предусмотрена диагностика учащихся, позволяющая определить результаты обучения.

В процессе реализации программы используются следующие виды контроля:

- начальная диагностика – форме опроса на вводном занятии;
- текущий контроль – в форме практических заданий в процессе занятий;
- итоговый контроль – в форме практического задания и самооценки учащихся на итоговом занятии.

Начальное тестирование

Вопросы:

1. Сколько урона нанесет штурмовая винтовка «АК-47» в голову, если соперник в каске?
 - а) 99
 - б) 92
 - в) 109
2. Максимальная скорость бега передвижения в игре?
 - а) 200
 - б) 250
 - в) 100
3. Сколько времени длится раунд?
 - а) 1 мин. 30 сек.
 - б) 2 мин.
 - в) 1 мин. 50 сек.
4. Сколько длится обезвреживание бомбы без набора, ускоряющего обезвреживание «С4»?
 - а) 8 сек
 - б) 5 сек
 - в) 10 сек
5. Сколько времени длится дымовая граната?
 - а) 16 сек
 - б) 18 сек
 - в) 10 сек
6. Сколько раундов в полноценном матче без учета дополнительного времени?
 - а) 28
 - б) 15

- в) 30
- 7. Сколько видов гранат в игре?
 - а) 4
 - б) 5
 - в) 6
- 8. Сколько карт в официальном соревновательном режиме?
 - а) 7
 - б) 6
 - в) 11
- 9. Сколько урона наносит снайперская винтовка «AWP» в ногу?
 - а) 90
 - б) 60
 - в) 85
- 10. Сколько секунд летит «световая» граната?
 - а) 2.5 сек
 - б) 2.0 сек
 - в) 1.6 сек

Критерии оценки:

- 0-5 баллов – низкий уровень;
- 6-8 баллов – средний уровень;
- 9-10 баллов – высокий уровень

Итоговое тестирование

Вопросы:

- 1. Сколько нужно попаданий в тело оппоненту в броне со штурмовой винтовки «M4A1»?
 - а) 5
 - б) 4
 - в) 1
- 2. Сколько дается времени на закуп и стартовый кол в начале раунда?
 - а) 10 сек
 - б) 20 сек
 - в) 16 сек
- 3. Сколько времени нужно на постановку «C4»?
 - а) 3.5 сек
 - б) 4.5 сек.
 - в) 3.0 сек
- 4. Сколько ролей в игре?
 - а) 4 (lurk. Sniper. Rifle. IGL)
 - б) 5 (lurk. Sniper. Rifle. IGL. Entry)
 - в) 3 (Sniper. Rifle. IGL)
- 5. Какой будет луз бонус после 5 проигранных раундов?
 - а) 2400
 - б) 2900
 - в) 3400
- 6. Что будет, если снайперская винтовка «AWP» попадет сопернику в руку?
 - а) Ничего
 - б) Соперник погибнет
 - в) Соперник потеряет 85 единиц здоровья
- 7. Сколько урона нанесет «ложная» граната при взрыве рядом с ней?
 - а) 1
 - б) 5

- в) 10
8. Существует ли ничья в официальных матчах?
- а) Да
- б) Нет
- в) В редких случаях
9. Осуществляется ли замена во время официального матча?
- а) Да
- б) Нет
10. Какое предельное расстояние, с которого пистолет «USP-S» наносит максимальный урон в голову без каски?
- а) 21 м
- б) 34 м
- в) 36 м

Критерии оценки:

- 0-6 баллов – низкий уровень;
- 7-9 баллов – средний уровень;
- 10 баллов – высокий уровень

Параметры и критерии оценки начальной и итоговой диагностики специальных способностей

Критерии оценки	Уровни освоения программы		
	Низкий (1 балл)	Средний (2 балла)	Высокий (3 балла)
Координация движений и быстрота реакции	Медленная реакция и проблемы с передвижением	Реакция среднего уровня и небольшие проблемы с передвижением	Реакция на хорошем уровне и правильная координация движений.
Тактическое мышление	Потерянность в игре	Частичная растерянность в игре	Полноценное мышление в игре
Эмоциональная устойчивость	Неспортивное поведение во время игры	Неустойчивый в напряженных ситуациях	Устойчивый к напряженным ситуациям
Коммуникативные качества	Слабо коммуникабельный	Доносит не полную информацию происходящего	Доносит полную информацию происходящего

Уровень освоения программы:

- 0-5 баллов – низкий уровень;

6-9 баллов – средний уровень;
10-12 баллов – высокий уровень.

Диагностическая карта

№	Ф.И. учащегося	Координация движений и быстрота реакции	Тактическое мышление	Эмоциональная устойчивость	Коммуникативные качества	Общее количество баллов / уровень

Параметры и критерии оценки выполнения практических заданий

Критерии оценки	Уровни освоения программы		
	Низкий (1 балл)	Средний (2 балла)	Высокий (3 балла)
Глубина и системность теоретических знаний	Поверхностные знания	Знания систематизированы, имеются пробелы	Глубокие знания, самостоятельно систематизированные
Грамотное использование специальных терминов	Владение на низком уровне	Владение на среднем уровне	Свободное владение и использование в практической игре
Овладение практическими умениями и навыками	Минимальные умения и навыки	Умения и навыки достаточны для практической игры	Умения и навыки достаточны для соревновательной деятельности
Качество использования знаний, умений и навыков в практической игре	Соответствие требованиям	Частичное соответствие требованиям, наличие замечаний	Полное соответствие требованиям, высокий уровень использования в соревновательной деятельности

Уровень освоения программы:

0-4 баллов – низкий уровень;
5-8 баллов – средний уровень;
9-12 баллов – высокий уровень.

Диагностическая карта

№	Ф.И. учащегося	Глубина, системность теоретических знаний	Грамотное использование специальных терминов	Овладение практическими умениями и навыками	Качество использования знаний, умений и навыков в практической игре	Общее количество баллов / уровень

Карта самооценки учащегося

№	Характеристика знаний, умений и навыков	Шкала оценки				
1.	Освоил теоретический материал	1	2	3	4	5
2.	Понимаю используемые на занятиях термины	1	2	3	4	5
3.	Научился использовать знания в практических заданиях	1	2	3	4	5
4.	Умею выполнять практические задания	1	2	3	4	5
5.	Научился самостоятельно выполнять практические задания	1	2	3	4	5
6.	Умею использовать знания и умения в практической игре	1	2	3	4	5
7.	Умею анализировать индивидуальные и командные ошибки в различных игровых ситуациях	1	2	3	4	5
8.	Научился сотрудничать и сохранять самообладание в различных игровых ситуациях	1	2	3	4	5
9.	Могу получить информацию из разных источников	1	2	3	4	5
10.	Мои спортивные достижения в результате занятий	1	2	3	4	5
	Общая сумма баллов:					
	Уровень освоения программы:					

Уровень освоения программы:

10 – 19 – низкий уровень;
 20 – 39 – средний уровень;
 40 – 50 – высокий уровень.