

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ДЛЯ ОДАРЕННЫХ ДЕТЕЙ «ПОИСК»

РЕКОМЕНДОВАНА

педагогическим советом

Протокол № 6 от «2» апреля 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ

Заведующая филиалом  
Т.В. Ларина

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа технической направленности

**«ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КИБЕРСПОРТ»**

Направление: спорт

Возраст обучающихся: 14-17 лет

Объем программы: 144 часа

Срок освоения: 1 год

Форма обучения: очная

Авторы программы: Мизин Глеб Егорович, педагог дополнительного  
образования ЦЦО «IT-куб»  
Савельева Ольга Александровна, методист ЦЦО «IT-  
куб»

Михайловск, 2024

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА</b> .....	3
<b>ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ</b> .....	4
<b>ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ</b> .....	9
<b>КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК</b> .....	12
<b>РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОГО КУРСА</b> .....	13
<b>«ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КИБЕРСПОРТ»</b> .....	13
<b>ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ</b> .....	28
<b>МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ</b> .....	30
<b>КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ</b> .....	37
<b>ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ПРОГРАММЕ</b> .....	37
<b>ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ</b> .....	38
<b>УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ</b> .....	38

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Образовательный киберспорт» разработана в соответствии с требованиями нормативных документов:

Федерального закона РФ от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

Концепции развития дополнительного образования детей, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.

Приказа Минпросвещения РФ от 09.11.2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. N 09-3242).

Методических рекомендаций по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (утв. распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12.01.2021 № Р-5). Паспорт национального проекта «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16).

Государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (утв. постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 15.03.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации “Развитие образования”»).

Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на

период до 2025 года»).

## **ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ**

### **1.1. Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Образовательный киберспорт» имеет физкультурно-спортивную направленность.

### **1.2. Адресат программы**

Программа адресована обучающимся от 14 до 17 лет.

Программа предназначена для одаренных школьников 8-11 классов, проявляющих повышенный интерес к киберспорту, информационным технологиям в целом, стремящимся к саморазвитию, профессиональному самоопределению.

### **1.3. Актуальность программы**

**Актуальность** образовательной программы обуславливается тем, что в настоящий момент в России киберспорт развивается, как профессиональный спорт. Спортивные успехи страны в XXI веке будут определять не только уровень физической подготовки, но и уровень интеллектуального потенциала, который определяется уровнем развития киберспортивных дисциплин. Компьютерный спорт – мощный инструмент синтеза знаний, закладывающий прочные основы системного мышления. Таким образом, компьютерный спорт – многогранная деятельность, которая должна стать составной частью повседневной жизни каждого обучающегося.

Вместе с тем актуальность программа для общества обусловлена тем, что индустрия киберспортивных соревнований имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удалённой работы. В соответствии с

приоритетами программы дополнительного образования детей, одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимают киберспортивные соревнования.

#### **1.4. Новизна программы**

**Новизна программы** является объективной – подобный метод обучения данной дисциплине используется в системе дополнительного образования впервые в Ставропольском крае, и программа обучения является экспериментальной с точки зрения образовательной деятельности.

В ходе данной программы обучающиеся навыки обращения с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе курса обучающиеся участвуют не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет опыт, который позволит им не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

#### **1.5 Объем и срок освоения программы**

Объем программы – 144 часа.

Срок реализации программы – 1 год.

#### **1.6 Цели и задачи программы**

**Целью программы** является создание условий для достижения обучающимися необходимого для жизни в обществе социального опыта, развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала, создание условий для многогранного развития и социализации каждого обучающегося в свободное от учёбы время, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством компьютерного спорта.

#### **Задачи программы**

*Обучающие:*

- обучить навыкам высокого уровня игры в выбранной киберспортивной дисциплине;
- научить основам построения коммуникации в команде, межличностных контактах и в рабочей группе;
- повысить уровень командной деятельности и индивидуального исполнения задач на своей игровой роли;
- формировать умения обработки, систематизации, анализа, представления информации
- и принятия решений в компьютерной среде
- научить использованию специальных методов подготовки и ведения киберспортивных мероприятий.

*Развивающие:*

- способствовать развитию интереса к профессиональному киберспорту и ведению здорового образа жизни;
- выявить способности каждого обучающегося в области компьютерного спорта и цифровых технологий;
- способствовать развитию логического мышления, креативности и реакции в дисциплинах киберспорта.

*Воспитательные:*

- способствовать формированию коммуникативных навыков, развитию навыков эффективной командной работы, социализации и сохранении собственной индивидуальности в обществе;
- способствовать повышению стрессоустойчивости, психологической гибкости, реализации творческого потенциала обучающихся;
- воспитывать высокие морально-нравственные качества, уважительное отношение к каждой личности, патриотические качества, терпимость, компромиссность;

- сформировать комплекс умений, которые помогут успешно продвинуть себя и реализовать себя в сфере компьютерного спорта и цифровых технологий: самопрезентация, планирование личного и рабочего времени, владение основными игровыми инструментами каждой кибердисциплины;
- воспитывать усидчивость, аккуратность, терпение, умение планировать свое время;
- формировать спортивную культуру обучающихся в соревнованиях по компьютерному спорту.

### **1.7. Планируемые результаты освоения программы**

В процессе занятий обеспечивается целенаправленная работа на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов обучения, обозначенных ФГОС.

*Предметные результаты:*

- знание основ высокого уровня игры в выбранной киберспортивной дисциплине;
- умение работать на высоком уровне в команде и в индивидуальном исполнении задач на своей игровой роли;
- умение использовать специальные методы подготовки и ведения киберспортивных мероприятий;
- знание видов компьютерных игр, отличительные особенности каждого вида;
- знание и применение психологических приемов для эффективного контроля эмоционального состояния киберспортсмена;
- умение строить стратегии одиночной и командной игры;
- умение выполнять упражнения и тренировки, направленные на поддержания здоровья киберспортсмена;
- применение продвинутых методов и приёмов командной игры.

*Метапредметные результаты:*

– умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

– умение использовать техники и принципы тайм-менеджмента;

– умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

– умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;

– владение основами самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

– умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;

– работать индивидуально и в команде; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.

*Личностные результаты:*

– готовность и способность обучающихся к самообразованию, саморазвитию, личностному и профессиональному самоопределению;

– сформированность мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности;

– систему значимых социальных и межличностных отношений, ценностно-смысловых установок, отражающих личностные и гражданские позиции в деятельности;

– умение ставить цели и строить жизненные планы;

– способность к осознанию российской идентичности в поликультурном социуме.



# **ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

## **2.1 Язык реализации программы**

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Образовательный киберспорт» осуществляется на государственном языке Российской Федерации (на русском языке).

## **2.2. Форма обучения: очная.**

При изучении тем программа предусматривает использование фронтальной, индивидуальной и групповой формы учебной работы обучающихся.

## **2.3. Особенности реализации программы**

Методики обучения будут проходить комплексную проверку и проработку для определения наиболее оптимального образовательного курса по обучению основам компьютерного спорта, который будет нацелен на принятие его как первого и основного образовательного стандарта довузовской подготовки обучающихся по направлению «Образовательный киберспорт». Программа направлена на самореализацию, раскрытие творческого потенциала и профориентацию обучающихся, на раскрытие полного спектра умений и навыков обучающихся, на воспитание каждого обучающегося во всесторонне развитую личность и профессионала в сфере киберспорта и цифровых технологий. При реализации программы 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, а также сетевой психологии и выстраивания реальных отношений в социуме.

## **2.4. Условия набора и формирования групп**

На обучение зачисляются все желающие при наличии свободных мест.

Количество обучающихся – 12 человек.

Условия формирования групп: разновозрастные.

## **2.5. Формы организации и проведение занятий**

Формы организации занятий – аудиторные (под непосредственным руководством преподавателя).

Формы проведения занятий: комбинированные, теоретические, практические, лабораторные, самостоятельные, контрольные.

Формы организации деятельности обучающихся: фронтальная, индивидуальная и групповая формы учебной работы обучающихся.

Режим занятий: занятия проводятся по 2 часа, 2 раза в неделю.

### Учебно-тематический план курса

№п/п	Темы разделов дисциплины	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Модуль 1	60	30	30	Контрольный тест
2.	Модуль 2	84	32	52	Контрольный тест
Всего		144	62	82	-

## КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

<b>Наименование модуля, учебного курса</b>	<b>Год обучения</b>	<b>Дата начала обучения</b>	<b>Дата окончания обучения</b>	<b>Количество учебных недель</b>	<b>Количество учебных дней</b>	<b>Количество учебных часов</b>	<b>Режим занятий</b>
Программа «Образовательный киберспорт»	1 год	02.09.2024	30.05.2025	36	72	144	2 раз в неделю по 2 часа

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОГО КУРСА «ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КИБЕРСПОРТ»**

### **Вводный модуль. Подготовка к игровой деятельности.**

Модуль «Вводный. Подготовка к игровой деятельности» рассчитан на знакомство с оборудованием компьютерного класса и программным обеспечением, необходимым для обучения и тренировок. На занятиях обучающиеся учатся создавать аккаунты на киберспортивных платформах и сервисах. Через практическую работу осваивают приёмы безопасного поведения за компьютером и здоровьесберегающие упражнения для киберспортсменов.

**Цель модуля** – формирование навыков безопасного и эффективного использования компьютерной техники во время тренировок киберспортсменов.

#### **Задачи модуля:**

- 1) Формировать представления о киберспортивных платформах и сервисах.
- 2) Познакомить обучающихся со здоровьесберегающими технологиями и упражнениями для работающих с компьютером.
- 3) Формировать опыт настройки ПК и подключения периферийного оборудования.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

*будут знать:*

- виды киберспортивных платформ;
- интерфейс программ Steam и FACEIT;
- этапы создания и настройки аккаунтов киберспортсменов;
- правила техники безопасности при работе с компьютером;
- способы подключения и настройки оборудования ПК;

*будут уметь:*

- выполнять упражнения по поддержанию и восстановлению здоровья киберспортсмена;

- создавать и настраивать аккаунты киберспортсмена на онлайн-платформах;

- настраивать оборудование ПК для тренировки.

### **Углубленный модуль. Подготовка к соревнованиям. Углубленное изучение механик игры.**

Модуль рассчитан на углубленное изучение истории и механики игры Dota2. На занятиях обучающиеся изучат карты, способности персонажей, основные режимы игр и их особенности. Через практическую работу освоят приёмы психологическая подготовки к игровым ситуациям для киберспортсменов.

**Цель модуля** – расширение знаний и усовершенствование навыков компьютерного спорта.

#### **Задачи модуля:**

- 1) Развить тактическое мышление, навык планирования деятельности.
- 2) Изучить основы игры Dota2.
- 3) Познакомить с упражнениями для нормализации состояния в стрессовых ситуациях.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля.

По окончании модуля обучающиеся

*будут знать:*

- оптимальную конфигурацию комплектующих компьютера для киберспорта;
- основы киберспорта как спортивной дисциплины;
- основные правила и особенности проведения киберспортивных игр;
- основы игры Dota 2.

*будут уметь:*

- планировать – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели;
- прогнозировать – предвосхищение результата;

- осуществлять контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);
- осуществлять коррекцию – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;
- осуществлять оценку – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- осуществлять поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- владеть основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме.

### УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН КУРСА

№	Наименование кейса, темы	Количество часов			Контроль
		Всего	Теория	Практика	
<b>Вводный модуль. Подготовка к игровой деятельности.</b>		<b>60</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	
<b>Кейс 1. Подготовка к игровой деятельности.</b>		<b>20</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	
1.	Тема 1.1 Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой	2	2	0	Опрос
2.	Тема 1.2. История компьютерного спорта в России	2	2	0	Опрос
3.	Тема 1.3. Основы внутреннего устройства компьютера	2	1	1	Тест
4.	Тема 1.4. Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки.	2	1	1	Практика
5.	Тема 1.5. Здоровьесберегающие техники и упражнения для развития	4	1	3	Опрос

	физических качеств киберспортсменов				
6.	Тема 1.6. Развитие психических качеств	4	1	3	Опрос
7.	Тема 1.7. Знакомство с киберспортивными платформами	2	1	1	Опрос
8.	Тема 1.8. Настройка аккаунтов Steam	2	1	1	Тест
<b>Кейс 2. Начало обучения игре Dota2.</b>		<b>40</b>	<b>25</b>	<b>15</b>	
9.	Тема 2.1 Вводное занятие и внутриигровая техническая подготовка	2	2	0	Опрос
10.	Тема 2.2. История Dota 2 и ее влияние на развитие киберспорта	2	2	0	Опрос
11.	Тема 2.3. Правила и этика в киберспорте Dota 2	2	1	1	Тест
12.	Тема 2.4. Развитие дисциплины и соблюдение правил игры в Dota 2	4	4	0	Опрос
13.	Тема 2.5. Возможности карьеры в киберспорте Dota 2	2	2	0	Опрос
14.	Тема 2.6. Роль тренера в команде Dota 2	4	2	2	Опрос
15.	Тема 2.7. Разбор ролей и персонажей и их аспектов	10	6	4	Опрос
16.	Тема 2.8. Изучение режимов в игре и игра против ботов	6	4	2	Опрос
17.	Тема 2.9. Теория и практика микро/макро контроля	8	2	6	Тест
<b>Углубленный модуль. Подготовка к соревнованиям. Углубленное изучение механик игры</b>		<b>84</b>	<b>35</b>	<b>49</b>	
<b>Кейс 3. Углубленное изучение истории и механики игры Dota2</b>		<b>84</b>	<b>32</b>	<b>52</b>	
18.	Тема 3.1 Обзор карты	4	2	2	Опрос
19.	Тема 3.2 Разбор способностей персонажей	8	4	4	Опрос



20.	Тема 3.3 Прокачка и применение способностей	4	1	3	Практика
21.	Тема 3.4 Предназначение игровых предметов и артефактов	4	2	2	Тест
22.	Тема 3.5. Экономика, опыт и фарм	6	4	2	Опрос
23.	Тема 3.6. Игра командой против ботов.	4	0	4	Практика
24.	Тема 3.7. Психологическая подготовка к игровым ситуациям и игра командами 5x5	4	4	0	Опрос
25.	Тема 3.8. Работа с башнями и прочими объектами на карте	6	2	4	Тест
26.	Тема 3.9. Определение своей основной роли в команде	6	1	5	Опрос
27.	Тема 3.10. Основные режимы игр и их особенности	8	2	6	Опрос
28.	Тема 3.11. Особенности рейтинговых игр и ведение стадии выбора персонажей	6	4	2	Тест
29.	Тема 3.12. Разбор ошибок, обсуждение, продолжение калибровки в рейтинговых играх	10	2	8	Опрос
30.	Тема 3.13. Просмотр записей матчей, обсуждение, изучение тактики и практика	10	2	8	Опрос
31.	Тема 3.14. Командная игра 5x5, с последующим просмотра записи и разбором ошибок	4	2	2	Игра, опрос.
	<b>Итого</b>	<b>144</b>	<b>62</b>	<b>82</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

«

### **Кейс 1. Подготовка к игровой деятельности.**

**Тема 1.1** Техника безопасности при работе с компьютерной техникой.

*Теория.* О задачах программы и плане на учебный год. Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности. Организация рабочего места. Презентация учебного курса. Правила техники безопасности.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:*  
Объяснительно-иллюстративный метод

*Средства обучения:* Microsoft Power Point 2018.

*Форма подведения итогов:* опрос.

**Тема 1.2** История компьютерного спорта в России.

*Теория.* Лекция на тему «История и развитие компьютерного спорта в РФ с 2001 года до наших дней».

*Основные методы и формы реализации содержания программы:*  
Объяснительно-иллюстративный, исследовательский.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018.

*Форма подведения итогов:* опрос.

**Тема 1.3** Основы внутреннего устройства компьютера

*Теория.* Лекция об устройстве системного блока, монитора, функционирование всех его комплектующих как единого целого.

*Практика.* Разбор системного блока и детальное изучение всех его комплектующих.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:*  
Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, персональный компьютер.

*Форма подведения итогов:* тестирование.

**Тема 1.4** Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки.

и

г

*Теория.* Лекции на тему «Как правильно совмещать работу за компьютером и физические тренировки»; «Техника правильной посадки за компьютером как залог успешной игры и сохранения осанки».

*Практика.* Помощь каждому обучающемуся в выработке правильного положения тела за компьютером.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:* Объяснительно-иллюстративный, исследовательский, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018.

*Форма подведения итогов:* практическая работа.

**Тема 1.5** Здоровьесберегающие техники и упражнения для киберспортсменов.

*Теория.* Правильное положение при работе за компьютером. Упражнения для восстановления зрения при работе на компьютере. Упражнения для кистей. Комплексы упражнений для глаз и мышц тела. Спортивные нормативы для киберспортсменов.

*Практика.* Практическая отработка комплексов упражнений для киберспортсменов. Сдача нормативов для киберспортсменов.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:* Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018.

*Форма подведения итогов:* практическая работа, опрос.

**Тема 1.6** Развитие психологических качеств

*Теория.* Физические упражнения для снятия стресса. Методы релаксации.

*Практика.* Отработка навыков контроля эмоционального состояния через физические упражнения.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:* Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018.

*Форма подведения итогов:* практическая работа, опрос.

## **Тема 1.7** Знакомство с киберспортивной платформой FACEIT.

*Теория.* Создание аккаунта FACEIT.

*Практика.* Индивидуальная настройка аккаунтов игроков.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:*

Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, онлайн-платформы Steam, FACEIT.

*Форма подведения итогов:* практическая работа.

## **Тема 1.8** Настройка аккаунтов Steam и FACEIT.

*Теория.* Настройка аккаунтов Steam и FACEIT для подключения к киберспортивной платформе.

*Практика.* Индивидуальная настройка аккаунтов игроков.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:*

Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, онлайн-платформы Steam, FACEIT.

*Форма подведения итогов:* тестирование.

## **Кейс 2. Начало обучения игре Dota2.**

### **Тема 2.1** Вводное занятие и внутриигровая техническая подготовка.

*Теория.* Введение в мир игры Dota2, изучения внутриигрового устройства.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:*

Объяснительно-иллюстративный.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

*Форма подведения итогов:* беседа.

### **Тема 2.2** История Dota2 и ее влияние на развитие киберспорта.

*Теория.* История создания игры Dota2, развитие киберспортивной сцены, влияние Dota2 на другие виды спорта

*Основные методы и формы реализации содержания программы:*  
Объяснительно-иллюстративный.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

*Форма подведения итогов:* беседа.

### **Тема 2.3** Правила и этика в киберспорте Dota2.

*Теория.* правила проведения турниров, этика поведения игроков, меры предотвращения мошенничества.

*Практика.* обучение правильным коммуникационным навыкам, тренировки Fair Play в игре.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:*  
Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

*Форма подведения итогов:* практическая работа.

### **Тема 2.4** Развитие дисциплины и соблюдение правил игры в Dota2

*Теория.* методы развития стратегического мышления, соблюдение правил и регламентов игры.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:*  
Объяснительно-иллюстративный.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

*Форма подведения итогов:* беседа.

### **Тема 2.5** Возможности карьеры в киберспорте Dota2.

*Теория.* Возможности профессиональной карьеры в киберспорте, требования к игрокам, перспективы развития

*Основные методы и формы реализации содержания программы:*  
Объяснительно-иллюстративный.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

*Форма подведения итогов:* беседа.

## **Тема 2.6** Роль тренера в команде Dota2.

*Теория.* функции тренера, методы обучения и развития команды, влияние тренера на успех команды.

*Практика.* тренировки под руководством тренера, анализ матчей и коррекция ошибок.

*Подведение итогов модуля.* практическая работа.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:* Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

## **Тема 2.7** Разбор ролей и персонажей.

*Теория.* изучение различных ролей в игре, особенности различных персонажей, построение оптимального состава команды.

*Практика.* практика игры на разных ролях, анализ игры различных персонажей.

*Подведение итогов модуля.* практическая работа.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:* Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

## **Тема 2.8** Изучение режимов в игре и игра против ботов.

*Теория.* описание различных режимов игры, преимущества игры против ботов, методы тренировки.

*Практика.* тренировки в различных игровых режимах, игра против ботов для повышения уровня навыков.

*Подведение итогов модуля.* практическая работа.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:* Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

**Тема 2.9** Теория и практика микро/макро контроля.

*Теория.* объяснение понятий микро и макро контроля, методы развития этих навыков в игре.

*Практика.* тренировки микро и макро контроля, применение полученных навыков в игровых ситуациях.

*Подведение итогов модуля.* практическая работа.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:* Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

**«Углубленный модуль. Подготовка к соревнованиям. Углубленное изучение механик игры.»**

**Кейс 3. Углубленное изучение истории и механики игры Dota2**

**Тема 3.1** Обзор карты

*Теория.* Изучение карты игры.

*Практика.* Работа с компьютером.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:* Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

**Тема 3.2** Разбор способностей персонажей.

*Теория.* Роли и их основные задачи, особенности геймплея на линиях. Керри + фулл саппорт. Мид. Хард + софт саппорт. Анализ пройденного материала.

*Практика.* Просмотр героев по ролям и выбор наиболее комфортного.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:* Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

*Форма подведения итогов:* опрос.

**Тема 3.3** Прокачка и применение способностей.

*Теория.* Герои по основному атрибуту СИЛА/ЛОВКОСТЬ/ИНТЕЛЕКТ и особенности геймплея на них.

*Практика.* Проверка в игре Героев с атрибутом СИЛА/ЛОВКОСТЬ/ИНТЕЛЕКТ.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:* Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

*Форма подведения итогов:* опрос.

**Тема 3.4** Предназначение игровых предметов и артефактов.

*Теория.* Виды предметов в игре. Расходники, атрибуты, снаряжение, поддержка, магия, артефакты. Деление предметов на классы. Рошан, события, лавки.

*Практика.* Игроки учатся выбирать подходящие предметы и артефакты своего персонажа, основываясь на его роли, стиле игры и атрибуте. Они изучают тактики и стратегии применения различных предметов, и артефактов, чтобы повысить эффективность своего персонажа в игре.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:* Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

*Форма подведения итогов:* тестирование.

**Тема 3.5.** Экономика, опыт и фарм.

*Теория.* Знакомство с основными режимами игры (не рейтинговыми). Анализ пройденного материала.



*Практика.* Апробирование одного из выбранных режимов игры (не рейтингового). Игра без рейтинга, получаем соревновательный опыт.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:* Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

*Форма подведения итогов:* опрос.

**Тема 3.6.** Игра командой против ботов.

*Теория.* Деление на команды по 5 человек.

*Практика.* Игра командой в 5 человек против ботов.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:* Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

*Форма подведения итогов:* практическая работа.

**Тема 3.7.** Психологическая подготовка к игровым ситуациям и игра командами 5х5.

*Теория.* Ситуации победы и поражения. Стресс во время соревнований.

*Практика.* Отработка упражнений для нормализации стрессовых ситуаций.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:* Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

*Форма подведения итогов:* игра, опрос.

**Тема 3.8.** Работа с башнями и прочими объектами на карте.

*Теория.* Уровни и виды башен. Приемы работы с башнями.

*Практика.* Отработка индивидуальных стратегий, при использовании башен.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:*  
Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

*Форма подведения итогов:* опрос.

**Тема 3.9.** Определение своей основной роли в команде.

*Теория.* Определение ролей в команде. Распределение зон ответственности на различных этапах игры.

*Практика.* Нарботка опыта команды. Отработка командных стратегий взаимодействия.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:*  
Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

*Форма подведения итогов:* опрос.

**Тема 3.10.** Основные режимы игр и их особенности.

*Теория.* Особенности стадий игры. (экономика, строения, опыт). Начало игры. Середина игры. Поздняя игра.

*Практика.* Выбор наиболее эффективных героев для различных стадий игры. Начало игры, середина игры, конец игры. Игры без рейтинга.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:*  
Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

*Форма подведения итогов:* опрос.

**Тема 3.11.** Особенности рейтинговых игр и ведение стадии выбора персонажей.

*Теория.* Особенности рейтинговых игр, ведение Драфта. All Pick. Captain mode.

*Практика.* Калибровка своего текущего рейтинга.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:*  
Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

*Форма подведения итогов:* тестирование.

**Тема 3.12.** Разбор ошибок, обсуждение, продолжение калибровки в рейтинговых играх

*Теория.* Анализ записей игр, разбор ошибок, обсуждение и их решение

*Основные методы и формы реализации содержания программы:*  
Объяснительно-иллюстративный метод.

*Практика.* Коррективы в свою игру, применить новые стратегии и тактики, чтобы повысить свою производительность и прогрессировать в рейтинге.

*Средства обучения:* Microsoft Power Point 2018.

*Форма подведения итогов:* опрос.

**Тема 3.13.** Просмотр записей матчей, обсуждение, изучение тактики и практика

*Теория.* Изучить различные стили игры, тактики, решения и действия других игроков и команд.

*Практика.* Регулярное участие в игровых матчах для применения и испытания изученных тактик, стратегий и решений.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:*  
Объяснительно-иллюстративный метод.

*Средства обучения:* Microsoft Power Point 2018.

*Форма подведения итогов:* опрос.

**Тема 3.14.** Командная игра 5x5, с последующим просмотра записи и разбором ошибок

*Теория.* Анализ записей игр, разбор ошибок, обсуждение и их решение

*Практика.* Взаимодействие к синхронной игре, обмену информацией о движениях противников, помощи другим игрокам в нужный момент, объединению усилий для выполнения задачи и разработке планов действий.

*Основные методы и формы реализации содержания программы:* Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.

*Средства обучения:* Google Chrome Browser, Microsoft Power Point 2018, компьютерная игра Dota2.

*Форма подведения итогов:* игра, опрос.

## **ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

Во время проведения курса предполагается текущий, промежуточный и итоговый контроль. Промежуточная аттестация обучающихся по данной программе проводится в форме опросов, тестирований, практических работ по каждой теме. Кроме того, проверка результатов освоения программы осуществляется постоянно: после изучения каждого раздела программы, учащиеся контрольные тестирования и лабораторные работы.

*Входной контроль* – не проводится.

*Текущий контроль* осуществляется на занятиях в течение всего обучения для отслеживания уровня освоения учебного материала программы.

Формы:

- опрос теоретического материала;
- контрольные тесты.

*Промежуточная аттестация* проводится с целью выявления уровня освоения программ обучающимися и уровня развития личностных качеств по завершению каждого курса программы.

Формы:

- опрос теоретического материала;
- контрольные тесты;
- практические работы;

– лабораторные работы.

*Итоговое оценивание* проводится в конце обучения по курсу.

Форма: итоговый проект.

Оценка	Результат
Высокий уровень	<ul style="list-style-type: none"><li>- Сформированы систематическое знание основных понятий алгоритмизации.</li><li>- Сформированы знания о безопасном поведении при работе с компьютерными программами, информацией в сети интернет.</li><li>- Сформированы умения безопасно работать с информацией, анализировать и обобщать полученную информацию.</li><li>- Самостоятельно, неординарно решает задачи, способен сам найти свой путь решения.</li><li>- Проявляет интерес и творческое отношение к изучаемым темам, стремится получить дополнительную информацию.</li><li>- Может самостоятельно оценить свои возможности в выполнении задания, учитывая изменения известных способов действия.</li><li>- Проявляет самостоятельность, пунктуальность и ответственность в подготовке к занятиям.</li></ul>
Средний уровень	<ul style="list-style-type: none"><li>- Знания в области основных понятий информационной безопасности и алгоритмизации, хаотичны, частично ошибочные.</li><li>- Навыки безопасного поведения при работе с компьютерными программами, информацией в сети интернет, а также составлению компьютерных программ частично имеются. Иногда нужна помощь.</li><li>- Интерес возникает к новому материалу, но не к способам его применения на практике.</li><li>- Может с помощью педагога безопасно работать с информацией, составлять программы, анализировать алгоритмы.</li><li>- Проявляет самостоятельность, но при подготовке к занятиям требуется внешняя стимуляция.</li></ul>
Низкий уровень	<ul style="list-style-type: none"><li>- Знания в области основных понятий алгоритмизации отсутствуют. Имеющиеся представления часто ошибочны.</li><li>- Учащийся не умеет, не пытается и не испытывает потребности в оценке своих действий – ни самостоятельной, ни по просьбе педагога.</li><li>- Уровень самостоятельности учащихся низкий, при подготовке к занятиям требуется постоянная внешняя стимуляция.</li><li>- В совместной деятельности не пытается договориться, не может прийти к согласию, настаивает на своем, конфликтует или игнорирует других.</li></ul>

## МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

№ п/п	Название раздела, темы	Формы учебного занятия	Формы, методы, приемы обучения. Педагогические технологии	Материально-техническое оснащение, дидактико-методический материал	Формы контроля/ аттестации
<b>Вводный модуль. Подготовка к игровой деятельности.</b>					
<b>Кейс 1. Подготовка к игровой деятельности.</b>					
1	Тема 1.1 Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой	Беседа	Объяснительно-иллюстративный	Примеры в электронном виде, презентации. Лекционный класс, проекционное оборудование , освещение.	Опрос
2	Тема 1.2. История компьютерного спорта в России	Лекция	Объяснительно-иллюстративный, исследовательский.	Примеры в электронном виде, презентации. Лекционный класс, проекционное оборудование , освещение.	Опрос
3	Тема 1.3. Основы внутреннего устройства компьютера	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Презентации, демонстрационный экземпляр. Компьютерный класс, видео оборудование , освещение.	Практическая работа
4	Тема 1.4. Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена.	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, исследовательский, практический, самообучение.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, мебель, освещение.	Практическая работа

	Техника правильной посадки.				
5	Тема 1.5. Здоровьесберегающие техники и упражнения для развития физических качеств киберспортсменов	Практическое занятие, беседа	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
6	Тема 1.6. Развитие психических качеств	Практическое занятие, беседа	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
7	Тема 1.7. Знакомство с киберспортивными платформами	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
8	Тема 1.8. Настройка аккаунтов Steam	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
<b>Кейс 2. Начало обучения игре Dota2.</b>					
9	Тема 2.1 Вводное занятие и внутриигровая	Лекция	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы.	Практическая работа

	техническая подготовка			Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	
10	Тема 2.2. История Dota 2 и ее влияние на развитие киберспорта	Лекция	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
11	Тема 2.3. Правила и этика в киберспорте Dota 2	Практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
12	Тема 2.4. Развитие дисциплины и соблюдение правил игры в Dota 2	Лекция	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
13	Тема 2.5. Возможности карьеры в киберспорте Dota 2	Лекция,	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
14	Тема 2.6. Роль тренера в команде Dota 2	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический, игровой.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа



15	Тема 2.7. Разбор ролей и персонажей и их аспектов	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический, игровой.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
16	Тема 2.8. Изучение режимов в игре и игра против ботов	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации. Лекционный класс, проекционное оборудование , освещение.	Опрос
17	Тема 2.9. Теория и практика микро/макро контроля	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа, опрос
<b>Углубленный модуль. Подготовка к соревнованиям. Углубленное изучение механик игры</b>					
<b>Кейс 3. Углубленное изучение истории и механики игры Dota2</b>					
18	Тема 3.1 Обзор карты	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный,	Примеры в электронном виде, презентации. Лекционный класс, проекционное оборудование , освещение.	Опрос
19	Тема 3.2 Разбор способностей персонажей	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа

20	Тема 3.3 Прокачка и применение способностей	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
21	Тема 3.4 Предназначение игровых предметов и артефактов	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. 2Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
22	Тема 3.5. Экономика, опыт и фарм	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
23	Тема 3.6. Игра командой против ботов.	Практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
24	Тема 3.7. Психологическая подготовка к игровым ситуациям и игра командами 5x5	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
25	Тема 3.8. Работа с башнями и прочими объектами на карте	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы.	Практическая работа

				Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	
26	Тема 3.9. Определение своей основной роли в команде	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
27	Тема 3.10. Основные режимы игр и их особенности	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, практический.	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Опрос
28	Тема 3.11. Особенности рейтинговых игр и ведение стадии выбора персонажей	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, репродуктивный	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
29	Тема 3.12. Разбор ошибок, обсуждение, продолжение калибровки в рейтинговых играх	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
30	Тема 3.13. Просмотр записей матчей, обсуждение, изучение тактики и практика	Лекция, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа

31	Тема 3.14. Командная игра 5x5, с последующим просмотром записи и разбором ошибок	Лекция, практическое занятие	Объяснительно- иллюстративный, деятельностный	Примеры в электронном виде, презентации, видеоматериалы. Компьютеры, проекционное оборудование , освещение.	Практическая работа
----	---	------------------------------------	---	---	------------------------

## **КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

Преподавание данной программы могут осуществлять педагогические работники, владеющие набором профессиональных навыков в области информационно-коммуникационных технологий, при наличии необходимых компетенций и уровня профильной подготовки.

### **ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ПРОГРАММЕ**

Для реализации программы «Образовательный киберспорт» необходим следующий состав аппаратного и программного обеспечения:

1) Учебный компьютерный кабинет, удовлетворяющий санитарно–гигиеническим требованиям, для занятий группы 11 человек (компьютеры, парты, стулья, доска, шкаф для УМК), укомплектованный выделенным каналом выхода в Интернет.

2) Техническое и программное обеспечение.

Для реализации данной программы требуются IBM-совместимые компьютеры с процессором типа Intel Core I5 и выше. Соответствие между числом учащихся и числом компьютеров как 1:1.

На компьютерах должна быть установлена минимальная операционная система Windows7.

3) Оборудование, необходимое для реализации программы:

- Мультимедийная проекционная установка,
- Принтер черно-белый, цветной,
- Акустические колонки,
- ПК преподавателя.

4) Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, тетради для записей.

## ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

В процессе обучения используется следующее программное обеспечение:

- обозреватель Google Chrome и другие интернет браузеры,
- онлайн-платформы Steam, FACEIT,
- компьютерная игра Dota2,
- дополнительные тренировочные карты-площадки мастерской Dota2.

## УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

### 1. Перечень литературы, необходимой для освоения программы:

#### 1.1. Перечень литературы, использованной при написании программы:

1. Буйлова, Л.Н. Современные тенденции обновления содержания дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. [Электронный ресурс] / Научная электронная библиотека КиберЛенинка. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-tendentsii-obnovleniya-soderzhaniya-dopolnitelnyh-obscheobrazovatelnyh-obshcherazvivayuschih-programm/viewer>
2. Дайвер, М. Твой путь в киберспорт / Марк Дайвер. Пер. Самсонов П.А. — Минск: Попурри, 2017 – 192с.
3. Закон Российской Федерации «Об образовании», 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Закон об образовании РФ. – Режим доступа : <http://zakon-ob-obrazovanii.ru/>
4. Золотарева, А.В. Методика преподавания по программам дополнительного образования детей. Учебник и практикум / А.В. Золотарева, Г.М. Криницкая, А.Л. Пикина – М. : Юрайт, 2016. – 400с. – (Профессиональное образование).

5. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р. [Электронный ресурс] / Интернетпортал «Правительство Российской Федерации» – Режим доступа: <http://static.government.ru/media/files/3fIgkklAJ2ENBbCFVEkA3cTOsiypicBo.pdf>

6. Кучма, В.Р. Гигиена детей и подростков при работе с компьютерными видеодисплейными терминалами. / В.Р. Кучма. - М. : Медицина, 2000. - 160 с.

7. Методические рекомендации по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО. [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области - Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>

8. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ № 09-3242 от 18.11.2015 г. [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. – Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>

9. Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Письмо Министерства просвещения РФ № ГД-39/04 от 19.03.2020 года. [Электронный ресурс] / Министерство просвещения Российской Федерации. Банк документов –Режим доступа:

<https://docs.edu.gov.ru/document/26aa857e0152bd199507ffaa15f77c58/>

10. . Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"[Электронный ресурс] / Интернет-портал «Российская газета» - Режим доступа: <https://rg.ru/2020/12/22/rospotrebнадзор-post28-site-dok.html>

11. Приказ Министерства образования и науки РФ от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] / Официальный интернет-портал правовой информации. Государственная система правовой информации. – Режим доступа : <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201811300034>

12. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ». [Электронный ресурс] / Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования - Режим доступа: <http://fgosvo.ru/news/6/3207>.

13. Приказ Министерства спорта РФ от 29 апреля 2016 г. №470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта» [Электронный ресурс] / Официальный интернет-портал правовой информации - Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022?index=0&rangeSize>

14. Фомичева, О.С. Воспитание успешного ребенка в компьютерном веке. / О.С. Фомичева. –М.: Гелиос АРВ, 2000. -192 с.

15. Центры цифрового образования детей «It-куб». Банк документов [Электронный ресурс] / Академия Минпросвещения России - Режим доступа: <https://apkpro.ru/natsproektobrazovanie/bankdokumentov>



## **1.2. Перечень литературы, рекомендованной обучающимся:**

1. Дайвер М. Твой путь в киберспорт, перевод Самсонов П. А., Попурри, 2017 г. 192 с., 12+
2. Ли Р. Киберспорт: Good Luck! Have Fun!, Эксмо, 2018, перевод Соловьев А., ISBN 978-5-04-097471-9, 352 с., 16+
3. Шрейер Д. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр. 2-е издание, Эксмо, 2019, перевод Степанова Л.И., ISBN: 978-5-04-098960-7, 368 с., 12+

## **1.3. Перечень литературы, рекомендованной родителям:**

1. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ре-сурс]// сайт Team Empire, 12 декабря 2013 года, <http://www.team-empire.org/news/1594/>
2. Андрей «FUKi» Кирюкин «USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro» [Электронный ре-сурс]// сайт Virtus.pro, 15 октября 2015 года, <http://virtus.pro/news/>
3. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661>
4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340>

## **1.4 Перечень раздаточного материала:**

1. Тематические презентации.

## **2. Информационное обеспечение**

Программное обеспечение:

Операционная система (Windows, Linux, macOS). Офисное программное обеспечение.

### **2.1 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения программы:**

