

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ТУЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ
«БОЛОХОВСКИЙ МАШИНОСТРОИТЕЛЬНЫЙ ТЕХНИКУМ»
(центр цифрового образования детей «IT-Куб»)**

Принято
педагогическим советом
Протокол № ____
от «__» _____ 20__ г. № ____

УТВЕРЖДАЮ
директор ГПОУ ТО «БМТ»
_____ Косинова Е.А.
Приказ от «__» _____ 20__ г. № ____

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«КИБЕРСПОРТ»**

Направленность: техническая
Уровень программы: базовый
Возраст обучающихся: 14-17 лет
Срок реализации: 1 год

Автор:
Рудаков Андрей Анатольевич
педагог дополнительного
образования ГПОУ ТО «БМТ»

Болохово
2025

Содержание

I КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ.....	3
II СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	9
III КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.....	19
IV СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	28
ПРИЛОЖЕНИЯ	

I КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» технической направленности разработана в соответствии со следующими **нормативно-правовыми актами**:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;

3. Федеральный закон от 13.07.2020 № 189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере»;

4. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);

5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

6. Постановление Главного государственного санитарного 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» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»);

7. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07 декабря 2018 г., протокол № 3);

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

10. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

11. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 "Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

12. 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 профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;

13. Приказ министерства образования и науки Российской Федерации и министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ»;

14. Устав и нормативно – правовые акты ГПОУ ТО «БМТ».

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» разработана с целью развития интеллектуального и личностного потенциала обучающихся путём формирования устойчивых навыков коммуникации и ориентирования в игровом пространстве в сфере киберспорта.

Актуальность программы обусловлена 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.

Новизна программы выражается в системнодеятельностном подходе к процессу обучения с помощью различных тренингов, тренировок, изучения опыта киберспортсменов с возможностью накопления собственного опыта, обучающегося и его самопрезентации.

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.

Педагогическая целесообразность заключается в том что киберспортивные соревнования являются мощнейшим инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения. Таким образом, вместо запрета и отрицания видеоигр, этот курс позволяет направить детские увлечения в позитивное русло.

Отличительная особенность программы заключается в том, что она может удовлетворить наблюдающийся рост социального запроса на образовательные технологии, способствующие интеллектуальному развитию личности, посредством спортизированной деятельности с применением компьютерных технологий.

Особенности организации образовательного процесса

Адресат программы: обучающиеся в возрасте 14-17 лет, проявляющие интерес к беспилотным летательным аппаратам.

Объем программы: 72 часа

Срок реализации: 1 год

Форма обучения – очная.

Язык обучения – русский.

Направленность программы: техническая

Основной **формой организации образовательного процесса** является групповое комбинированное занятие с ярко выраженным индивидуальным подходом, которое нацелено на освоение теоретического и практического материала. Групповой метод обучения способствует созданию соревновательного фона, стимулирующего повышенную работоспособность обучающихся. Это позволяет обучающимся развить умения эффективно взаимодействовать в группе, в учебном диалоге, выработать ответственность за результаты деятельности.

Режим занятий

Продолжительность занятия	Периодичность в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во часов в год
2 часа (90 минут)	1 раз	2	72

Группы комплектуются из обучающихся в возрасте 14-17 лет на добровольной основе. Количество обучающихся в группе – не менее 12 человек. Продолжительность академического часа составляет 45 минут с обязательным 10-минутным перерывом между часами.

При составлении программы учитывались **возрастные особенности детей** школьного возраста.

А именно:

Средние школьники: Более сложные игры и стратегии, развитие командной работы, увеличение продолжительности тренировок, контроль за здоровьем.

Старшие школьники: Интенсивные тренировки, сложные стратегии, высокий уровень конкуренции, фокус на результатах и самосовершенствовании.

Учет **возрастных особенностей детей** школьного возраста при составлении программы «Киберспорт» позволяет сделать обучение более эффективным, интересным и полезным для каждого ученика, способствуя развитию их интеллектуальных, творческих и социальных способностей.

Основные дидактические принципы программы: доступность и наглядность, последовательность и систематичность обучения и воспитания, учет возрастных и индивидуальных особенностей детей.

Целью программы является создание условий для развития интеллектуального, личностного и социального потенциала обучающихся посредством вовлечения в киберспортивную деятельность, формирования устойчивых навыков коммуникации, командной работы и стратегического мышления.

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.

Планируемые результаты

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

Предметные:

- 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:

- 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:

- 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.

В процессе реализации программы используются следующие **формы учебной работы:**

- **По количеству обучающихся** – групповые.
- **По особенностям коммуникативного взаимодействия** – теоретические занятия, учебно-практические занятия, выступления на соревнованиях различного уровня.
- **По дидактической цели** – вводное занятие, теоретическая подготовка, практические занятия, контроль знаний.

II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование кейса, темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
Вводный модуль. Подготовка к игровой деятельности					
Кейс 1. Подготовка к игровой деятельности		17	8	9	
1.	Тема 1.1 Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой	1	1	0	Опрос
2.	Тема 1.2. История компьютерного спорта в России	1	1	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 физических качеств киберспортсменов	3	1	2	Опрос
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
Кейс 2. Начало обучения игре Dota2		19	9	10	
9.	Тема 2.1 Вводное занятие и внутриигровая техническая подготовка	1	1	0	Опрос
10.	Тема 2.2. История Dota 2 и ее влияние на развитие киберспорта	1	1	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	1	1	0	Опрос
13.	Тема 2.5. Возможности карьеры в киберспорте Dota 2	1	1	0	Опрос
14.	Тема 2.6. Роль тренера в команде Dota 2	3	1	2	Опрос
15.	Тема 2.7. Разбор ролей и персонажей и их аспектов	3	1	2	Опрос
16.	Тема 2.8. Изучение режимов в игре и игра против ботов	3	1	2	Опрос
17.	Тема 2.9. Теория и практика микро/макро	4	1	3	Тест

	контроля				
Углубленный модуль. Подготовка к соревнованиям. Углубленное изучение механик игры					
	Кейс 3. Углубленное изучение истории и механики игры Dota2	36	13	23	
18.	Тема 3.1 Обзор карты	3	1	2	Опрос
19.	Тема 3.2 Разбор способностей персонажей	3	1	2	Опрос
20.	Тема 3.3 Прокачка и применение способностей	2	1	1	Практика
21.	Тема 3.4 Предназначение игровых предметов и артефактов	2	1	1	Тест
22.	Тема 3.5. Экономика, опыт и фарм	2	1	1	Опрос
23.	Тема 3.6. Игра командой против ботов.	2	0	2	Практика
24.	Тема 3.7. Психологическая подготовка к игровым ситуациям и игра командами 5x5	1	1	0	Опрос
25.	Тема 3.8. Работа с башнями и прочими объектами на карте	3	1	2	Тест
26.	Тема 3.9. Определение своей основной роли в команде	3	1	2	Опрос
27.	Тема 3.10. Основные режимы игр и их особенности	3	1	2	Опрос
28.	Тема 3.11. Особенности рейтинговых игр и ведение стадии выбора персонажей	3	1	2	Тест
29.	Тема 3.12. Разбор ошибок, обсуждение, продолжение калибровки в рейтинговых играх	3	1	2	Опрос
30.	Тема 3.13. Просмотр записей матчей, обсуждение, изучение тактики и практика	3	1	2	Опрос
31.	Тема 3.14. Командная игра 5x5, с последующим просмотра записи и разбором ошибок	3	1	2	Игра, опрос.
	Итого	72	30	42	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

«Вводный модуль. Подготовка к игровой деятельности»

Кейс 1. Подготовка к игровой деятельности. (17 часов)

Тема 1.1 Техника безопасности при работе с компьютерной техникой (теория – 1 час)

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.

Формы контроля. Опрос.

Тема 1.2 История компьютерного спорта в России (теория – 1 час)

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.

Формы контроля. Опрос.

Тема 1.3 Основы внутреннего устройства компьютера (теория – 1 час, практика – 1 час)

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.

Формы контроля. Тестирование.

Тема 1.4 Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки. (теория – 1 час, практика – 1 час)

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

Формы контроля. Практическая работа.

Тема 1.5 Здоровьесберегающие техники и упражнения для киберспортсменов (теория – 1 час, практика – 2 часа)

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

Формы контроля. Практическая работа, опрос.

Тема 1.6 Развитие психологических качеств (теория – 1 час, практика – 3 часа)

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

Формы контроля. Практическая работа, опрос.

Тема 1.7 Знакомство с киберспортивной платформой FACEIT (теория – 1 час, практика – 1 час)

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.

Формы контроля. Практическая работа.

Тема 1.8 Настройка аккаунтов Steam и FACEIT (теория – 1 час, практика – 1 час)

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

Формы контроля. Тестирование.

Кейс 2. Начало обучения игре Dota2 (19 часов)

Тема 2.1 Вводное занятие и внутриигровая техническая подготовка (теория – 1 час)

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, компьютерная игра Dota2.

Формы контроля. Беседа.

Тема 2.2 История Dota2 и ее влияние на развитие киберспорта (теория – 1 час)

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, компьютерная игра Dota2.

Формы контроля. Беседа.

Тема 2.3 Правила и этика в киберспорте Dota2 (теория – 1 час, практика – 1 час)

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, компьютерная игра Dota2.

Формы контроля. Практическая работа.

Тема 2.4 Развитие дисциплины и соблюдение правил игры в Dota2 (теория – 1 час)

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.

Формы контроля. Беседа.

Тема 2.5 Возможности карьеры в киберспорте Dota2 (теория – 1 час)

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, компьютерная игра Dota2.

Формы контроля. Беседа.

Тема 2.6 Роль тренера в команде Dota2 (теория – 1 час, практика – 2 часа)

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, компьютерная игра Dota2.

Тема 2.7 Разбор ролей и персонажей (теория – 1 час, практика – 2 часа)

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, компьютерная игра Dota2.

Тема 2.8 Изучение режимов в игре и игра против ботов (теория – 1 час, практика – 2 часа)

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, компьютерная игра Dota2.

Тема 2.9 Теория и практика микро/макро контроля (теория – 1 час, практика – 3 часа)

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, компьютерная игра Dota2.

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

Кейс 3. Углубленное изучение истории и механики игры Dota2 (36 часов)

Тема 3.1 Обзор карты (теория – 1 час, практика – 2 часа)

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, компьютерная игра Dota2.

Тема 3.2 Разбор способностей персонажей (теория – 1 час, практика – 2 часа)

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, компьютерная игра Dota2.

Формы контроля. Опрос.

Тема 3.3 Прокачка и применение способностей (теория – 1 час, практика – 1 час)

Теория. Герои по основному атрибуту сила/ловкость/интеллект и особенности геймплея на них.

Практика. Проверка в игре Героев с атрибутом сила/ловкость/интеллект.

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

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

Формы контроля. Опрос.

Тема 3.4 Предназначение игровых предметов и артефактов (теория – 1 час, практика – 1 час)

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, компьютерная игра Dota2.

Формы контроля. Тестирование.

Тема 3.5. Экономика, опыт и фарм (теория – 1 час, практика – 1 час)

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, компьютерная игра Dota2.

Формы контроля. Опрос.

Тема 3.6. Игра командой против ботов (практика – 2 часа)

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, компьютерная игра Dota2.

Формы контроля. Практическая работа.

Тема 3.7. Психологическая подготовка к игровым ситуациям и игра командами 5x5 (теория – 1 час)

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, компьютерная игра Dota2.

Формы контроля. Игра, опрос.

Тема 3.8. Работа с башнями и прочими объектами на карте (теория – 1 час, практика – 2 часа)

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, компьютерная игра Dota2.

Формы контроля. Опрос.

Тема 3.9. Определение своей основной роли в команде (теория – 1 час, практика – 2 часа)

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, компьютерная игра Dota2.

Формы контроля. Опрос.

Тема 3.10. Основные режимы игр и их особенности (теория – 1 час, практика – 2 часа)

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, компьютерная игра Dota2.

Формы контроля. Опрос.

Тема 3.11. Особенности рейтинговых игр и ведение стадии выбора персонажей (теория – 1 час, практика – 2 часа)

Теория. Особенности рейтинговых игр, ведение Драфта. All Pick. Capitan 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, компьютерная игра Dota2.

Формы контроля. Тестирование.

Тема 3.12. Разбор ошибок, обсуждение, продолжение калибровки в рейтинговых играх (теория – 1 час, практика – 2 часа)

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.

Формы контроля. Опрос.

Тема 3.13. Просмотр записей матчей, обсуждение, изучение тактики и практика (теория – 1 час, практика – 2 часа)

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.

Формы контроля. Опрос.

Тема 3.14. Командная игра 5x5, с последующим просмотра записи и разбором ошибок (теория – 1 час, практика – 2 часа)

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, компьютерная игра Dota2.

Формы контроля. Игра, опрос.

III КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Программа составлена с учетом конкретных условий, наличия материально-технической базы, методического, информационного и кадрового обеспечения.

Материально-техническое обеспечение программы в расчете на 1 учебную группу:

- столы- 12 шт.;
- стулья -12 шт.;
- шкаф для технических средств-1 шт.;
- ПК-13 шт.;
- сетевое обеспечение;
- технические столы (оборудованные) для сборки устройств;
- интерактивная доска -1 шт.;
- мультимедийная проекционная установка;
- принтер черно-белый, цветной;
- акустические колонки;

Кадровое обеспечение программы

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

Методическое обеспечение

Подробные описания техник игры, тактических схем, стратегий, анализа игр. Материалы должны быть доступны и понятны для каждой возрастной группы. Для младших школьников - больше визуальных материалов и простых объяснений; для старших - более глубокий анализ и сложные стратегии.

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

Электронно-образовательные ресурсы

- <https://docs.edu.gov.ru/document/26aa857e0152bd199507ffaa15f77c58http://www.team-empire.org/news/1594/>
- <http://virtus.pro/news/>
- <http://postnauka.ru/video/21661>
- <http://postnauka.ru/talks/41340>
- <https://apkpro.ru/natsproektobrazovanie/bankdokumentov>

Формы обучения

- **Очная форма:** Практическая работа с оборудованием, взаимодействие с преподавателем и другими учащимися.
- **Уроки/занятия:** Теоретическое изучение материала, разбор практических примеров, ответы на вопросы.
- **Практические занятия:** Регулярные тренировки команд, отработка игровых навыков, настройка оборудования. Такой подход позволяет закрепить полученные знания и повысить уровень командной игры.
- **Лабораторные работы:** Анализ игровых данных, проведение тестов и экспериментов. Эти занятия помогают понять особенности игры, выявить слабые стороны и протестировать новые стратегии.
- **Проектная деятельность:** Разработка собственных игровых стратегий и командных тактик. Такой формат стимулирует креативность, аналитическое мышление и самостоятельное решение игровых задач.
- **Консультации:** Индивидуальная помощь игрокам, испытывающим трудности. Консультации позволяют быстро устранить пробелы в знаниях и навыках, получить профессиональные рекомендации.
- **Соревнования и конкурсы:** Практика в условиях реальных соревнований, демонстрация навыков и командной работы. Турниры стимулируют развитие стрессоустойчивости, адаптивности и стратегического мышления.
- **Онлайн-тесты и задания:** Проверка знаний о тактиках, стратегиях и правилах через интерактивные задания. Эти инструменты помогают систематизировать знания и отслеживать прогресс.

Методы обучения

- **Объяснительно-иллюстративный метод:** Информация предъявляется различными способами: объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, работа с технологическими картами и другие.
- **Лекции:** Изложение теоретического материала преподавателем.
- **Демонстрации:** Показы игровых стратегий, тактик и техник в реальном времени или через видеоматериалы. Этот метод помогает понять правильные подходы и повысить уровень тактического мышления.
- **Проблемный метод:** Стимулирование активного мышления, развитие умения анализировать проблемы и искать решения.
- **Исследовательский метод:** Развитие навыков исследовательской деятельности, умения проводить эксперименты и анализировать результаты.
- **Практический метод:** Отработка навыков в игровых ситуациях, тренировки команд, участие в турнирах и тренировочных матчах. Такой подход способствует закреплению теоретических знаний и развитию реакции, командной работы и индивидуальных навыков.

Технологии обучения

– **Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ):** Повышение наглядности и интерактивности обучения, доступ к большому объёму информации).

– **Проектное обучение:** Развитие творческих способностей, умения планировать и реализовывать проекты, работать в команде.

– **Обучение в сотрудничестве:** Развитие коммуникативных навыков, умения работать в команде, поддерживать друг друга и разрешать конфликты).

– **Дифференцированное обучение:** Учет индивидуальных особенностей учащихся, предоставление возможности каждому учиться в своем темпе и на своем уровне).

– **Геймификация:** Повышение мотивации и вовлеченности учащихся в процесс обучения.

Виды занятий и формы подведения итогов

Виды занятий

1. Теоретические занятия:

– Проходят в форме лекций, на которых через 20 минут проводятся физкультминутки, вопросы, разбор примеров.

2. Практические занятия:

– Предполагают выполнение определённых заданий или достижение командой поставленной цели.

– **Мастер-класс.** Интерактивное занятие, которое проводит педагог.

– **Соревнование.** Направлено на сравнение и оценку результатов.

Формы подведения итогов

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

Промежуточная аттестация:

2. Защита проектов

Критерии оценки

Для каждой формы подведения итогов разработаны критерии оценки, учитывающие:

– Полноту и точность знаний: Правильность ответов на вопросы, понимание основных понятий и принципов.

– Практические навыки: Умение эффективно управлять игровым персонажем в шутерах от первого лица.

– Творческий подход: Оригинальность и инновационность решений.

– Самостоятельность: Умение решать задачи без посторонней помощи.

– Работа в команде: Умение сотрудничать, распределять обязанности и достигать общих целей.

- Качество представления результатов: Четкость, логичность и наглядность презентации.

Виды занятий и формы подведения итогов адаптированы в зависимости от особенностей учащихся и имеющихся ресурсов.

Воспитательный компонент программы

Воспитательная работа в программе «Киберспорт» должна направлена на формирование у обучающихся не только профессиональных компетенций, но и гражданской ответственности, нравственных качеств, экологического сознания и культуры безопасного использования технологий.

Цель воспитательной работы

Формирование гармонично развитой, социально активной, ответственной и нравственно зрелой личности, обладающей гражданской позицией, патриотизмом, экологическим сознанием, культурой безопасного использования технологий и готовой к профессиональной деятельности в области киберспорта, приносящей пользу обществу и региона.

Задачи воспитательной работы

1. Формирование гражданской позиции и патриотизма:

- Воспитание чувства гордости за свою страну, регион, историю и культуру.
- Формирование понимания гражданского долга, ответственности за судьбу Отечества.
- Развитие интереса к общественной жизни, готовности к участию в социально значимых проектах.

2. Воспитание нравственных качеств:

- Формирование представлений о моральных нормах и ценностях, таких как честность, порядочность, справедливость, сострадание, взаимопомощь.
- Воспитание уважения к другим людям, толерантности, культуры общения.
- Формирование умения принимать решения на основе нравственных принципов.

3. Развитие экологического сознания:

- Формирование понимания взаимосвязи человека и природы, ответственности за сохранение окружающей среды.
- Воспитание бережного отношения к природе, ресурсам, животному и растительному миру.
- Воспитывать осознанное отношение к экологическим аспектам использования технологий, в том числе к энергоэффективности и утилизации электронных устройств.

4. Формирование культуры безопасного использования технологий:

- Воспитывать ответственное отношение к использованию технологий, осознание возможных рисков и последствий неправильного обращения с оборудованием.

- Формировать навыки безопасной работы с оборудованием, включая правильную подготовку, эксплуатацию и техническое обслуживание.

- Развивать понимание этических аспектов использования технологий, в том числе уважение к личной информации, правам других людей и недопустимость неправомерных действий (например, шпионаж, нарушение частной жизни).

5. Содействие профессиональному самоопределению:

- Развивать навыки анализа собственных интересов, сильных сторон и профессиональных предпочтений через тренинги, практические занятия и консультации с экспертами.

- Развитие интереса к науке, технике и инновациям.

- Формирование мотивации к обучению и саморазвитию.

6. Развитие творческих способностей и лидерских качеств:

- Создание условий для самовыражения и творчества, реализации собственных проектов.

- Воспитание инициативности, самостоятельности, ответственности за свои действия.

- Формирование умения организовывать работу, мотивировать других людей и достигать поставленных целей.

Ожидаемые результаты:

Личностные:

- **Развитие целеустремленности и самодисциплины:** Участие в киберспорте требует самоорганизации, планирования времени и усилий для достижения целей (повышение рейтинга, победы в турнирах). Соблюдение нравственных норм и принципов.

- **Усиление навыков решения проблем и критического мышления:** Анализ игр, поиск оптимальных стратегий, адаптация к различным игровым ситуациям способствуют развитию аналитических навыков. Культура безопасного использования технологий.

- **Повышение уровня стрессоустойчивости и самоконтроля:** Соревнования и напряженные игровые моменты требуют способности контролировать свои эмоции и принимать взвешенные решения под давлением.

- **Развитие командного духа и коммуникативных навыков:** Командные игры требуют эффективного взаимодействия, координации действий и умения работать в коллективе.

- **Формирование позитивного отношения к соревнованию и победам/поражениям:** Умение анализировать свои ошибки, извлекать уроки из поражений и стремиться к самосовершенствованию.

Социальные:

- **Развитие навыков командной работы и кооперации:** Участие в командных киберспортивных соревнованиях способствует развитию навыков командной работы, взаимопомощи и совместного достижения целей.

- **Расширение круга общения и укрепление социальных связей:** Участие в киберспортивных сообществах и соревнованиях способствует расширению круга общения и формированию новых дружеских отношений.

- **Повышение толерантности и уважения к противоположным мнениям:** Общение с игроками различных уровней и стилей игры способствует развитию толерантности и уважения к разнообразию мнений.

Профессиональные:

- **Развитие навыков анализа и обработки информации:** Анализ игровых данных, статистики, видеозаписей и игровых стратегий способствует развитию аналитических навыков.

- **Приобретение опыта работы в команде и руководства:** Участие в командных киберспортивных соревнованиях способствует приобретению опыта работы в команде и может способствовать развитию лидерских качеств.

- **Повышение компьютерной грамотности:** Участие в киберспорте повышает уровень компьютерной грамотности и знакомство с различными программами и технологиями.

Формы проведения воспитательных мероприятий:

- **Беседы и дискуссии:** Обсуждение актуальных социальных, нравственных и этических вопросов.

- **Тематические классные часы:** Проведение мероприятий, посвященных важным событиям и датам, вопросам безопасности, экологии и т.д.

- **Встречи с интересными людьми:** в области киберспорта, представителей власти, общественных деятелей.

- **Конкурсы и викторины:** Проведение соревнований на знание истории, культуры, науки и техники.

- **Творческие конкурсы:** Организация выставок, конкурсов рисунков, фотографий и видеороликов.

- **Волонтерская деятельность:** Участие в социально значимых проектах, таких как помощь ветеранам, благоустройство территорий, охрана окружающей среды.

- **Просмотр и обсуждение фильмов и телепередач:** Анализ нравственных проблем, представленных в фильмах и телепередачах.

- **Проведение тематических акций и мероприятий:** Организация акций, посвященных вопросам безопасности, экологии, здорового образа жизни.

Методы воспитательного воздействия:

- **Убеждение:** Воздействие на сознание и чувства учащихся с помощью аргументов, фактов, примеров;

- **Поощрение:** Выражение положительной оценки деятельности учащихся, стимулирование к достижению новых успехов;

- **Пример:** Демонстрация положительных примеров из жизни, литературы, истории;

- Критика: Выражение отрицательной оценки деятельности учащихся, указание на ошибки и недостатки. (направлена на исправление ситуации);
- Совместная деятельность: Организация совместной деятельности учащихся и педагогов, направленной на достижение общих целей;
- Создание воспитывающей среды: Обеспечение благоприятных условий для развития личности, формирование позитивных отношений в коллективе.

Примеры воспитательных мероприятий в программе «Киберспорт»

- Тематический классный час «Киберспорт: этика и fair play»: Обсуждение правил спортивной этики в киберспорте, понятия «fair play», борьбы с читерством, уважительного отношения к соперникам и судьям. Можно использовать примеры из практики, видео с нарушениями правил и их последствиями;
- Встреча с профессиональным киберспортсменом: «Путь к успеху в киберспорте»: Поделиться опытом, рассказать о трудностях и достижениях, профессиональном самосовершенствовании, важности самодисциплины и планирования. Возможность задать вопросы и получить ответы от успешного представителя индустрии;
- Волонтерская акция «Киберспорт на благо общества»: Организация благотворительного турнира или стрима с целью сбора средств на благотворительность (например, помощь детям, животным или экологическим организациям). Это показывает социальную ответственность и использование киберспорта для добра;
- Конкурс проектов «Киберспорт и инновации»: Разработка и представление проектов, связанных с разработкой новых игровых стратегий, анализом данных, созданием контента для киберспортивной индустрии или улучшением игровой инфраструктуры. Например, разработка мобильного приложения для слежения за статистикой игр или создание обучающих видеороликов;
- Ролевая игра «Управление киберспортивной командой»: Участники разделяются на команды и принимают на себя роли менеджеров, тренеров и игроков. Они должны совместно решать проблемы, принимать решения по стратегии и распределению ресурсов, а также учитывать фактор командного взаимодействия и результата;
- Мастер-класс «Здоровый образ жизни киберспортсмена»: Лекция о важности здорового питания, режима дня, физической активности и профилактике профессиональных заболеваний, связанных с длительной работой за компьютером.

Воспитательная работа в программе является системной, целенаправленной и интегрированной в образовательный процесс. Учитываются индивидуальные особенности учащихся, их интересы и потребности.

При разработке программы обучения по программе «Киберспорт» особое значение для обеспечения эффективного усвоения специфичных и

технологически сложных знаний и навыков имеют **дидактические принципы:**

1. Принцип научности:

- Программа должна базироваться на современных научных знаниях об игровом процессе, психологии киберспорта, тренировочных методиках, физиологии и эргономике. Информация должна быть достоверной и подтверждаться научными исследованиями;

- Использование данных аналитики игр для объективной оценки навыков и разработки индивидуальных тренировочных планов.

2. Принцип систематичности и последовательности:

- Обучение должно проводиться поэтапно, от простого к сложному. Материал структурируется логически, обеспечивая последовательное усвоение знаний и навыков;

- Начать обучение с основ игры, постепенно переходя к более сложным тактическим схемам и стратегиям.

3. Принцип доступности:

- Материал должен быть представлен в понятной и доступной форме, с учётом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся;

- Использование простого и понятного языка, наглядных материалов, разных методов обучения (видеоуроки, практические задания, игры).

4. Принцип наглядности:

- Широкое использование наглядных материалов: видеоролики, схемы, иллюстрации, интерактивные симуляторы. Это позволяет лучше усвоить сложную информацию;

- Демонстрация эффективных игровых техник и стратегий с помощью видеозаписей профессиональных игроков с подробными комментариями.

5. Принцип активности и сознательности:

- Обучение должно быть активным, обучающиеся должны быть заинтересованы в процессе и самостоятельно участвовать в его организации;

- Использование интерактивных упражнений, игровых ситуаций, групповой работы, самостоятельных исследований игровых процессов.

6. Принцип связи обучения с жизнью (практической направленности):

- Знания и навыки, полученные в процессе обучения, должны применяться на практике, в реальных игровых ситуациях;

- Регулярные тренировки, участие в турнирах, анализ реальных игр, практическое применение изученных стратегий и тактик.

7. Принцип индивидуализации и дифференциации:

- Программа должна учитывать индивидуальные особенности обучающихся: их уровень подготовки, стиль игры, темп обучения;

- Разработка индивидуальных тренировочных планов, подбор заданий соответствующего уровня сложности, индивидуальная консультация тренера.

8. Принцип проблемности:

- Обучение строится на постановке проблемных ситуаций, которые обучающиеся должны решать самостоятельно или в группе;
- Предложение обучающимся анализировать поражения в играх, выявлять причины и разрабатывать способы их преодоления.

–

9. Принцип прочности:

- Знания и навыки должны быть прочно закреплены в памяти обучающихся с помощью повторений, практики и различных методов закрепления материала;
- Регулярное повторение изученного материала, практические задания различного уровня сложности, контрольные работы.

10. Принцип воспитания в процессе обучения:

- Программа должна способствовать формированию важных личностных качеств: самодисциплины, ответственности, уважения к соперникам, командного духа;
- Включение в программу этических тренингов, обсуждение вопросов спортивной этики, организация командных мероприятий.

IV СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагогов

1. Дайвер, М. Твой путь в киберспорт / Марк Дайвер. Пер. Самсонов П.А. — Минск: Попурри, 2020 – 192с.
2. Кучма, В.Р. Гигиена детей и подростков при работе с компьютерными видеодисплейными терминалами. / В.Р. Кучма. - М. : Медицина, 2021. - 160 с.
3. Фомичева, О.С. Воспитание успешного ребенка в компьютерном веке. / О.С. Фомичева. –М.: Гелиос АРВ, 2019. -192 с.
4. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. — М.: Эйдос, 2019. — С. 90–96.
5. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013 – М.: Эйдос, 2018.– С. 90-96.
6. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2019 – С. 81-91.

Для обучающихся и родителей

7. Дайвер М. Твой путь в киберспорт, перевод Самсонов П. А., Попурри, 2017 г. 192 с., 12+
8. Ли Р. Киберспорт: Good Luck! Have Fun!, Эксмо, 2018, перевод Соловьев А., ISBN 978-5-04-097471-9, 352 с., 16+
9. 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+

Интернет-ресурсы

10. <https://ru.dotabuff.com/>
11. <https://www.opendota.com/>
12. <https://stratz.com/>
13. <https://www.gosugamers.net/dota2/rankings>
14. <https://dotapicker.com/>

Календарный-учебный график

№ п/п	Дата проведения	Содержание занятия	Кол- во часов	Тип занятия	Форма контроля	Примечание
Вводный модуль. Подготовка к игровой деятельности						
Кейс 1. Подготовка к игровой деятельности						
1	Сентябрь	Тема 1.1 Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с программой	1	Лекция	Опрос	
2	Сентябрь	Тема 1.2. История компьютерного спорта в России	1	Лекция	Опрос	
3	Сентябрь	Тема 1.3. Основы внутреннего устройства компьютера	2	Практическое занятие	Практическая работа	
4	Сентябрь	Тема 1.4. Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки.	2	Практическое занятие	Практическая работа	
5	Октябрь	Тема 1.5. Здоровьесберегающие техники и упражнения для развития физических качеств киберспортсменов	2	Практическое занятие	ЗПрактическая работа	
6	Октябрь	Тема 1.5. Здоровьесберегающие техники и упражнения для развития физических качеств киберспортсменов	1	Практическое занятие	ЗПрактическая работа	

7	Октябрь	Тема 1.6. Развитие психических качеств	2	Практическое занятие	Практическая работа	
8	Октябрь	Тема 1.6. Развитие психических качеств	2	Практическое занятие	Практическая работа	
9	Октябрь	Тема 1.7. Знакомство с киберспортивными платформами	2	Практическое занятие	Практическая работа	
10	Октябрь	Тема 1.8. Настройка аккаунтов Steam	2	Практическое занятие	Практическая работа	
Кейс 2. Начало обучения игре Dota2.						
11	Ноябрь	Тема 2.1 Вводное занятие и внутриигровая техническая подготовка	1	Лекция	Практическая работа	
12	Ноябрь	Тема 2.2. История Dota 2 и ее влияние на развитие киберспорта	1	Лекция	Практическая работа	
13	Ноябрь	Тема 2.3. Правила и этика в киберспорте Dota 2	2	Практическое занятие	Практическая работа	
14	Ноябрь	Тема 2.4. Развитие дисциплины и соблюдение правил игры в Dota 2	1	Практическое занятие	Практическая работа	
15	Декабрь	Тема 2.5. Возможности карьеры в киберспорте Dota 2	1	Практическое занятие	Практическая работа	

16	Декабрь	Тема 2.6. Роль тренера в команде Dota 2	2	Практическое занятие	Практическая работа	
17	Декабрь	Тема 2.6. Роль тренера в команде Dota 2	1	Практическое занятие	Практическая работа	
18	Декабрь	Тема 2.7. Разбор ролей и персонажей и их аспектов	2	Практическое занятие	Практическая работа	
19	Декабрь	Тема 2.7. Разбор ролей и персонажей и их аспектов	1	Практическое занятие	Практическая работа	
20	Декабрь	Тема 2.8. Изучение режимов в игре и игра против ботов	2	Практическое занятие	Опрос	
21	Декабрь	Тема 2.8. Изучение режимов в игре и игра против ботов	1	Практическое занятие	Опрос	
22	Декабрь	Тема 2.9. Теория и практика микро/макро контроля	2	Комбинированное занятие	Практическая работа, опрос	
23	Декабрь	Тема 2.9. Теория и практика микро/макро контроля	2	Комбинированное занятие	Практическая работа, опрос	
Углубленный модуль. Подготовка к соревнованиям. Углубленное изучение механик игры						
Кейс 3. Углубленное изучение истории и механики игры Dota2						
24	Январь	Тема 3.1 Обзор карты	2	Практическое занятие	Опрос	

25	Январь	Тема 3.1 Обзор карты	1	Практическое занятие	Опрос	
26	Январь	Тема 3.2 Разбор способностей персонажей	2	Практическое занятие	Практическая работа	
27	Январь	Тема 3.2 Разбор способностей персонажей	1	Практическое занятие	Практическая работа	
28	Январь	Тема 3.3 Прокачка и применение способностей	2	Практическое занятие	Практическая работа	
29	Февраль	Тема 3.4 Предназначение игровых предметов и артефактов	2	Практическое занятие	Практическая работа	
30	Февраль	Тема 3.5. Экономика, опыт и фарм	2	Практическое занятие	Практическая работа	
31	Март	Тема 3.6. Игра командой против ботов.	2	Практическое занятие	Практическая работа	
32	Март	Тема 3.7. Психологическая подготовка к игровым ситуациям и игра командами 5x5	1	Практическое занятие	Практическая работа	
33	Март	Тема 3.8. Работа с башнями и прочими объектами на карте	2	Практическое занятие	Практическая работа	
34	Март	Тема 3.8. Работа с башнями и прочими объектами на карте	1	Практическое занятие	Практическая работа	

35	Апрель	Тема 3.9. Определение своей основной роли в команде	2	Практическое занятие	Практическая работа	
36	Апрель	Тема 3.9. Определение своей основной роли в команде	1	Практическое занятие	Практическая работа	
37	Апрель	Тема 3.10. Основные режимы игр и их особенности	2	Практическое занятие	Опрос	
38	Апрель	Тема 3.10. Основные режимы игр и их особенности	1	Практическое занятие	Опрос	
39	Апрель	Тема 3.11. Особенности рейтинговых игр и ведение стадии выбора персонажей	2	Практическое занятие	Практическая работа	
40	Апрель	Тема 3.11. Особенности рейтинговых игр и ведение стадии выбора персонажей	1	Практическое занятие	Практическая работа	
41	Мая	Тема 3.12. Разбор ошибок, обсуждение, продолжение калибровки в рейтинговых играх	2	Практическое занятие	Практическая работа	
42	Мая	Тема 3.12. Разбор ошибок, обсуждение, продолжение калибровки в рейтинговых играх	1	Практическое занятие	Практическая работа	
43	Мая	Тема 3.13. Просмотр записей матчей, обсуждение, изучение тактики и практика	2	Практическое занятие	Практическая работа	

44	Мая	Тема 3.13. Просмотр записей матчей, обсуждение, изучение тактики и практика	2	Практическое занятие	Практическая работа	
45	Мая	Тема 3.14. Командная игра 5х5, с последующим просмотра записи и разбором ошибок	2	Практическое занятие	Практическая работа	
46	Мая	Тема 3.14. Командная игра 5х5, с последующим просмотра записи и разбором ошибок	1	Практическое занятие	Практическая работа	
	Итого		72			

Оценочные материалы

1. Что такое киберспорт?
2. Какие основные жанры видеоигр используются в профессиональном киберспорте?
3. Назовите популярные игровые дисциплины в киберспорте.
4. Какие навыки необходимы для успешной карьеры в киберспорте?
5. Что включает в себя подготовка к соревнованиям по киберспорту?
6. Какие виды командной работы важны в киберспорте?
7. Почему важно соблюдать правила безопасности при использовании игровых устройств и технологий?
8. Какие основные правила этики в киберспорте?
9. Как правильно организовать тренировочный процесс для команды?
10. Какие основные компоненты входят в состав профессиональной команды по киберспорту?
11. Что такое стриминг и как он связан с киберспортом?
12. Какие платформы наиболее популярны для проведения киберспортивных турниров?
13. Какие существуют виды киберспортивных турниров?
14. Как можно зарабатывать деньги в сфере киберспорта?
15. Какие профессии связаны с киберспортом, помимо игроков?
16. Почему важно развивать навыки коммуникации и командной работы в киберспорте?
17. Как киберспорт влияет на развитие стратегического мышления и реакции?
18. Какие меры нужны для предотвращения игровой зависимости среди участников?
19. Как правильно подготовиться к выступлению на соревнованиях?
20. Почему важно соблюдать баланс между учебой, тренировками и отдыхом?
21. Какие технические требования предъявляются к оборудованию для профессиональных игр?
22. Что такое «читинг» и почему его недопустимо в киберспорте?
23. Какие основные этапы развития игровой карьеры в киберспорте?
24. Какова роль тренера в профессиональной команде?
25. Какие навыки необходимы для менеджмента киберспортивных команд?
26. Почему важно соблюдать правила честной игры?
27. Какие меры предпринимаются для борьбы с мошенничеством и нарушениями в киберспорте?
28. Как можно начать заниматься киберспортом на любительском уровне?
29. Какие навыки и знания важны для создания собственного киберспортивного проекта или команды?

30. Какие возможности есть для получения образования и профессиональной подготовки в сфере киберспорта?

31. Почему важно развивать этические стандарты и уважение в киберспорте?

32. Какие меры профилактики и поддержки существуют для участников, сталкивающихся с психологическими или физическими проблемами?

33. Как киберспорт способствует развитию личностных качеств, таких как терпение, упорство и командный дух?