

Администрация муниципального округа города Кировска
с подведомственной территорией Мурманской области

МУНИЦИПАЛЬНАЯ АВТОНОМНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «ХИБИНЫ» ГОРОДА КИРОВСКА»

Принята на заседании
педагогического совета
от «12» декабря 2023 г.
Протокол № 2



УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОДО-ЦДТ «Хибины»
Е.В. Караваева
«12» декабря 2023 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА»

Направленность: техническая
Уровень программы: стартовый
Возраст обучающихся: 14-17 лет
Срок реализации программы: 1 полугодие (76 часов)

Составитель:
Руководитель «IT-клуб» г.Кировска
Понарина Анна Александровна

г. Кировск
2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.....	6
1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	7
1.3.2 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА	10
1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.....	16
II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	19
2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК.....	19
2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	20
2.3 ФОРМЫ КОНТРОЛЯ.....	21
2.4 КОНТРОЛЬНО - ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	24
2.5 МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	29
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ....	31
Приложение 1	32

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В последнее время часто можно услышать слово киберспорт. Однако не все знают, что же такое киберспорт. Если говорить в двух словах – это соревнования по компьютерным играм. Поговорим о нем более подробно.

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

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

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

Дополнительная общеразвивающая программа «Основы компьютерного спорта» направлена на создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои навыки.

Направленность программы: техническая.

Уровень программы: стартовый

Тип программы: дополнительная общеобразовательная.

Настоящая программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Распоряжения Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Минобрнауки России №882, Минпросвещения России №391 от 05.08.2020 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ» (вместе с «Порядком организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»);
- Приказа Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
- Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденным приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

- Методических рекомендаций по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 № Р-5);
- Методические рекомендации по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28 августа 2015 года №АК- 2563/05 «О методических рекомендациях»;
- Государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (Утверждена Постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 22 мая 2020 г. № 15 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1.3597-20 «Профилактика новой коронавирусной инфекции (COVID-19)»;
- Паспорта национального проекта «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16);
- Положение о структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных общеразвивающих образовательных программ МАОДО «ЦДТ «Хибины» г. Кировска.

Актуальность: компьютерный спорт новое и прогрессивное направление современного общества. DOTA 2 - интереснейшая компьютерная игра и превосходная площадка для соревновательной деятельности. Она приучает к логическому мышлению, дисциплине, точному расчету, увеличивает объем памяти и концентрацию внимания.

Развивается ассоциативное мышление, чувство ответственности, а также навык работы в команде, что очень важно в любом виде профессиональной деятельности. DOTA 2 популярна и любима в среде обучающихся. В настоящий момент назрела необходимость создания программ, которые будут целостно затрагивать все виды подготовки детей, а именно: физическую, техническую, тактическую и психологическую. В данной Программе использован подобный подход.

Отличительная особенность заключается во внедрении в образовательный процесс новых информационных технологий, побуждающих обучающихся решать самые разнообразные логические и конструкторские проблемы. Киберспорт является интеллектуальным видом спорта, а также эффективным средством развития тактического мышления.

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

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что в программу включён разнообразный познавательный и развивающий материал, что позволяет отойти от типовой программы школьной информатики и расширить знания учащихся в работе с компьютером, проводить групповое и индивидуальное сопровождение образовательного процесса.

Адресат программы - программа предназначена для обучающихся в возрасте 14-17 лет, так как занятия носят познавательный характер, обеспечены демонстрационным материалом, что позволяет их адаптировать к конкретному возрасту. Обучающиеся в таком

возрасте характеризуется тем, что они откликаются на необычные, захватывающие уроки. Им нравится решать проблемные ситуации, находить сходство и различие, определять причину и следствие.

Программа особенно будет интересна и полезна тем, кто интересуется компьютерными играми или информационными технологиями, но у него еще нет опыта в программировании, то на курсе он сможет начать развиваться в этом направлении.

Срок освоения программы: 5 месяцев

Объем программы: 76 часов

Предусматривается возможность завершения занятий на любой ступени и добор на любой уровень на основе входящей аттестации.

Режим занятий: Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа (академический час длится 45 минут) с перерывом в 10 минут. Режим занятий соответствует требованиям СанПиН. Соблюдается режим проветривания помещений, санитарное содержание помещений и площадок проведения занятий. Так же предусматривается проведение занятий в смешанной форме и дистанционном режиме.

Наполняемость группы – 12 человек.

Формы организации образовательного процесса:

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

– демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;

– фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;

– самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Технологии и формы обучения:

– теоретические занятия;

– практические занятия;

– свободное творчество.

Формы организации учебной деятельности:

- групповая;
- индивидуальная;
- коллективная;
- дистанционная;

Учебные занятия предусматривают особое внимание соблюдению учащимися правил безопасности труда, противопожарных мероприятий, выполнению экологических требований.

Программа ориентирована на большой объем практических работ с использованием ПК по всем изучаемым разделам и предназначена для обучения учащихся в учреждениях дополнительного образования.

Методы организации образовательного процесса:

– словесные: объяснение, рассказ, чтение, опрос, инструктаж, эвристическая беседа, дискуссия, консультация, диалог;

– наглядно-демонстрационные: показ, демонстрация образцов, иллюстраций, рисунков, фотографий, таблиц, схем, чертежей, моделей, предметов;

– практические: практическая работа, самостоятельная работа, творческая работа (творческие задания, работа с эмулятором), опыты;

– метод игры: ролевые, развивающие,

– метод диагностики: комплекс упражнений на развитие воображения, фантазии, задачи на плоскостное конструирование, творческие задания на рационально - логическое

мышление, тесты на развитие у детей воссоздающего воображения, образного мышления, фантазии, словесно - логического мышления, задания на пространственное.

- методы стимулирования поведения и выполнения работы: похвала, поощрение;
- метод оценки: анализ, самооценка, взаимооценка, взаимоконтроль;
- метод информационно - коммуникативный поддержки: работа со специальной литературой, интернет ресурсами;
- метод компьютерного моделирования;
- метод проектный.

1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы: развитие компетенций и навыков в области киберспорта Dota 2, способствующих формированию командного сотрудничества, стратегического мышления, аналитических и рефлексивных способностей, развитие интеллектуальных способностей и профориентация обучающихся средствами киберспорта.

Задачи программы:

Обучающие (предметные):

- познакомить с правилами безопасного использования цифровыми инструментами и компьютерным оборудованием, организации рабочего места;
- ознакомление с основами игры Dota 2, включая правила, механику героев, карты и т.д.
- формирование понимания основных стратегий и тактик в игре;
- обучение основам командной координации и взаимодействия;
- практика в освоении различных ролей в игре и их влияния на успех команды;
- обучение использованию игровых ресурсов, тактическим уловкам и командным советам.

Развивающие:

- сформировать навык представления результатов своей работы окружающим, аргументировать свою позицию;
- развивать умение постановки технической задачи, собирать и изучать нужную информацию, находить конкретное решение задачи и осуществлять свой творческий замысел;
- формирование аналитического мышления при анализе игровых ситуаций;
- развитие стратегического и тактического мышления в условиях динамичной игры;
- способствовать формированию коммуникативных навыков внутриигрового общения;
- развитие навыков быстрого принятия решений в условиях ограниченного времени.

Воспитательные:

- воспитать умение работать в команде, развитие коммуникативных навыков;
- воспитать трудолюбие и уважительные отношения к интеллектуальному труду;
- воспитание уважения к соперникам и партнерам в игре;
- развитие ответственности и дисциплины в контексте командной игры;
- формирование понимания важности здорового образа жизни в условиях длительных игровых сессий;
- воспитание честности и справедливости в соревновательной среде;

- развитие понимания ценности участия в командных проектах и достижения общих целей;

Предметным результатом являются теоретические и практические знания, а также навыки, необходимые для ведения соревновательной деятельности в компьютерном спорте и начальные навыки работы с базами данных и поиском информации в сети Internet.

1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.3.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Правила техники безопасности. Знакомство с Dota 2. Определение киберспорта и его роли в Dota 2.	2	1	1	Наблюдение
2.	Основы геймплея и интерфейс игры. Управление персонажем и элементы интерфейса. Базовые механики.	2	1	1	Наблюдение
3.	Понимание ролей в команде. Влияние роли на ход матча.	2	1	1	Наблюдение
4.	Стратегии и тактики в игре. Разработка стратегий для различных типов матчей. Тактическое взаимодействие с командой.	2	1	1	Наблюдение
5.	Командное взаимодействие и коммуникации. Эффективное общение внутри команды. Разбор сигналов. Командообразование.	2	1	1	Наблюдение
6.	Анализ матчей и тактическое мышление. Методы анализа матчей и ошибок. Развитие тактического мышления в реальном времени.	2	2	-	Беседа
7.	Развитие индивидуальных навыков. Анализ и коррекция индивидуальных ошибок.	2	1	1	Демонстрация результатов
8.	Игровая механика и мета-игра. Понимание изменений в игровой механике. Адаптация к текущей мете-игре.	2	1	1	Демонстрация результатов
9.	Улучшение реакции. Упражнения для развития скорости реакции. Координация движений.	2	-	2	Демонстрация результатов
10.	Психология киберспортсмена. Управление стрессом и эмоциями во время игры.	2	1	1	Наблюдение

	Развитие психологической устойчивости.				
11.	Специфика игры на различных позициях. Работа на разных ролях. Понимание и освоение различных стратегий для каждой позиции.	2	1	1	Демонстрация результатов
12.	Техника обучения. Групповые тренировки.	2	-	2	Демонстрация результатов
13.	Создание и анализ игровых сценариев. Тестирование стратегий. Адаптация к меняющимся условиям.	2	1	1	Демонстрация результатов
14.	Этика и профессиональное поведение в киберспорте.	2	1	1	Беседа
15.	Подготовка к турнирам и соревнованиями.	2	1	1	Демонстрация результатов
16.	Работа с командным оборудованием. Ознакомление с персональным компьютером.	2	1	1	Демонстрация результатов
17.	Компьютерная грамотность и безопасность. Защита от вирусов и вредоносных программ.	2	2	-	Беседа
18.	Физическая подготовка. Упражнения для улучшения физической выносливости. Роль физических нагрузок в киберспорте.	2	1	1	Наблюдение
19.	Менеджмент времени в киберспорте. Планирование тренировок.	2	1	1	Демонстрация результатов
20.	Социальные аспекты киберспорта. Экономика и финансовые аспекты киберспорта.	2	2	-	Демонстрация результатов
21.	Интернет-безопасность и конфиденциальность данных. Защита от хакерских атак. Безопасное взаимодействие с онлайн-сервисами.	2	1	1	Беседа
22.	Практика в условиях реальных соревнований. Анализ опыта участия.	2	-	2	Демонстрация результатов
23.	Использование аналитических инструментов.	2	1	1	Демонстрация результатов
24.	Тимбилдинг и развитие команды. Упражнения по созданию и укреплению командной связи. Работа над конфликтами внутри команды.	2	1	1	Демонстрация результатов

25.	Организация тренировочных лагерей. Планирование и проведение соревнований. Привлечение профессиональных тренеров и аналитиков для обмена опытом.	2	1	1	Демонстрация результатов
26.	Игровые стратегии на различных этапах матча. Роль этапа матча в игре.	2	1	1	Демонстрация результатов
27.	Эффективное использование индивидуальных и командных навыков. Оптимизация командного взаимодействия для достижения результатов.	2	1	1	Демонстрация результатов
28.	Работа с тренером и аналитиком. Улучшение обратной связи.	2	1	1	Беседа
29.	Обзор и анализ масштабных обновлений игры. Различия и проверка адаптации.	2	1	1	Наблюдение
30.	Улучшение игровой стратегии на основе ошибок. Коррекция стратегий.	2	1	1	Демонстрация результатов
31.	Смена ролей в команде и стиля игры.	2	-	2	Демонстрация результатов
32.	Тренировка реакции на нестандартные ситуации. Развитие способности быстрой адаптации к ситуации.	2	1	1	Демонстрация результатов
33.	Обучение взаимодействию с различными стилями игры. Смена игроков команд.	2	1	1	Демонстрация результатов
34.	Создание и управление персональным игровым профилем и рабочим местом.	2	1	1	Демонстрация результатов
35.	Совершенствование коммуникативных навыков. Развитие умения слушать и принимать конструктивную критику.	2	1	1	Наблюдение
36.	Подготовка к игре в профессиональных командах.	2	-	1	Демонстрация результатов
37.	Участие в онлайн-турнире и лиге. Профессиональные тренировки и лагеря. Практика с другими киберспортсменами.	2	-	2	Демонстрация результатов
38.	Создание собственного руководства по игре. Демонстрация руководства.	2	-	2	Наблюдение
	Итого	76	35	41	

1.3.2 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

1. Вводное занятие. Правила техники безопасности. Знакомство с Dota 2. Определение киберспорта и его роли в Dota 2.

Теория (1 час): Объяснение важности правил техники безопасности при использовании компьютеров и гейминг-устройств. Рассмотрение основных правил безопасности в онлайн-среде и на площадках для игр. История создания и развития Dota 2. Обзор основных концепций игры и ее популярности в мире.

Практика (1 час): Настройка интерфейса и управления для максимального комфорта. Обучение участников основам навигации в меню. Обсуждение концепции киберспорта. Практические примеры роли киберспорта в развитии Dota 2.

2. Основы геймплея и интерфейс игры. Управление персонажем и элементы интерфейса. Базовые механики.

Теория (1 час): Обзор основных этапов матча: начало, средняя фаза, финал.

Разъяснение основных целей и стратегий игры. Детальное рассмотрение элементов интерфейса. Объяснение функций карты, панели персонажа и других элементов.

Практика (1 час): Разбор основных механик передвижения и атак.

Объяснение тактических приемов использования механик в игре. Тренировка механик движения и атаки.

3. Понимание ролей в команде. Влияние роли на ход матча.

Теория (1 час): Обзор ролей: керри, поддержка, инициаторы и т.д.

Подробное описание задач и обязанностей каждой роли. Рассмотрение вариантов распределения ролей в команде. Обучение формированию сбалансированной команды. Изучение того, как различные роли взаимодействуют в течение матча. Анализ примеров успешного сотрудничества между ролями.

Практика (1 час): Разделение участников на группы по ролям для практических заданий. Симуляция игровых ситуаций, в которых необходимо выполнять роль в команде. Практические упражнения, демонстрирующие влияние выбора роли на стратегию и тактику матча. Групповые дискуссии о взаимодействии разных ролей в различных игровых сценариях.

4. Понимание ролей в команде. Влияние роли на ход матча.

Теория (1 час): Обзор различных стратегий: агрессивная игра, контроль карты, быстрый фарм и т.д. Рассмотрение сильных сторон и ограничений каждой стратегии. Анализ различных типов матчей: долгий матч, быстрый пуш и другие. Разработка стратегий, соответствующих конкретным типам игры.

Практика (1 час): Работа в группах для создания стратегий под разные сценарии. Обсуждение и аргументация выбора той или иной стратегии. Игровые сценарии, требующие тактического взаимодействия. Упражнения на командное выполнение тактических приемов и реакцию на игровые ситуации.

5. Командное взаимодействие и коммуникации. Эффективное общение внутри команды. Разбор сигналов. Командообразование.

Теория (1 час): Рассмотрение важности командной работы в Dota 2. Изучение принципов эффективного командного взаимодействия.

Практика (1 час): Упражнения для развития коммуникационных навыков внутри команды. Работа в группах над совместными стратегиями и решением задач.

6. Анализ матчей и тактическое мышление. Методы анализа матчей и ошибок. Развитие тактического мышления в реальном времени.

Теория (2 часа): Обзор основных инструментов и ресурсов для анализа матчей в Dota 2. Подробное рассмотрение роли реплеев и статистики в анализе. Теоретические основы развития тактического мышления во время матча. Изучение стратегий принятия решений в динамичных игровых ситуациях.

7. Развитие индивидуальных навыков. Анализ и коррекция индивидуальных ошибок.

Теория (1 час): Рассмотрение ключевых индивидуальных навыков для успешной игры. Подчеркивание важности развития механических и стратегических умений.

Практика (1 час): Индивидуальные упражнения по развитию навыков управления персонажем. Практические задания для улучшения механической ловкости и точности. Анализ видеозаписей с собственными матчами для выявления индивидуальных ошибок. Обсуждение и разработка планов по коррекции выявленных недостатков. Обмен опытом и лучшими практиками между участниками. Коллективный анализ индивидуальных ошибок и обсуждение стратегий их устранения.

8. Игровая механика и мета-игра. Понимание изменений в игровой механике. Адаптация к текущей мете-игре.

Теория (1 час): Разбор основных механических аспектов игры. Обзор важных элементов, таких как урон, броня, скорость атаки и т.д. Анализ регулярных обновлений и изменений в игровой механике. Обсуждение влияния изменений на геймплей и стратегии.

Практика (1 час): Игровые сценарии, симулирующие изменения в мете. Практические упражнения для адаптации к новым трендам и стратегиям. Групповой анализ матчей с участием актуальных изменений. Обмен опытом по эффективным методам адаптации к текущей мете.

9. Улучшение реакции. Упражнения для развития быстроты реакции. Координация движений.

Практика (2 часа): Специальные тренировки на улучшение времени реакции в игровых сценариях. Игры и симуляции, направленные на ускорение принятия решений. Физические упражнения для улучшения моторики и координации рук.

Игровые задания, требующие точности и быстроты действий. Специально разработанные игры и уровни с повышенной сложностью для тренировки реакции и координации. Соревновательные элементы для стимуляции активности. Командные упражнения, направленные на взаимную поддержку и координацию в группе. Обсуждение результатов и обмен опытом в группе.

10. Психология киберспортсмена. Управление стрессом и эмоциями во время игры. Развитие психологической устойчивости.

Теория (1 час): Изучение психологических аспектов стресса и эмоций в киберспорте. Техники управления стрессом и эмоциями в интенсивных игровых ситуациях. Теоретические основы психологической устойчивости и ее роль в успехе киберспортсмена. Практические советы и упражнения для развития психологической устойчивости.

Практика (1 час): Специальные упражнения и сценарии для тренировки управления стрессовыми ситуациями. Ролевые игры и импровизации для отработки навыков эмоционального контроля. Открытые обсуждения о личном опыте управления стрессом во время игр. Обмен эффективными методами развития психологической устойчивости.

11. Специфика игры на различных позициях. Работа на разных ролях. Понимание и освоение различных стратегий для каждой позиции.

Теория (1 час): Подробное рассмотрение ролей и позиций в Dota 2. Изучение характерных обязанностей и задач для каждой роли.

Практика (1 час): Практические упражнения, направленные на освоение ролей и позиций в игре. Симуляции различных игровых ситуаций для каждой роли. Игровые сценарии, сфокусированные на разработке стратегий для различных ролей. Групповые упражнения по применению стратегий в реальных матчах.

12. Техника обучения. Групповые тренировки.

Практика (2 часа): Обучающие упражнения для тренеров и участников, направленные на эффективную передачу знаний. Ролевые игры и симуляции для отработки различных методов обучения. Организация и проведение групповых тренировок в игровой среде. Техники и методы, способствующие активному взаимодействию в группе. Инструменты оценки эффективности группового обучения. Методы коррекции и адаптации подходов в зависимости от потребностей группы. Анализ реальных ситуаций из обучающего процесса. Обсуждение успешных кейсов и возможных улучшений.

13. Создание и анализ игровых сценариев. Тестирование стратегий. Адаптация к меняющимся условиям.

Теория (1 час): Обзор принципов разработки сценариев для тренировочных игр и матчей. Рассмотрение структуры и элементов успешного игрового сценария.

Практика (1 час): Создание и адаптация сценариев для проверки различных игровых стратегий. Проведение практических упражнений для тестирования стратегий в игровых условиях. Симуляция изменений в игровой среде и условиях матча. Тренировка участников на быстрое принятие решений и адаптацию к новым сценариям.

14. Этика и профессиональное поведение в киберспорте.

Теория (1 час): Изучение основных принципов этичного поведения в соревновательной среде. Рассмотрение этических аспектов взаимодействия с командой, соперниками и болельщиками.

Практика (1 час): Симуляция ситуаций, требующих профессионального отношения к игре и соперникам. Групповые дискуссии и ролевые игры на тему профессионального поведения.

15. Подготовка к турнирам и соревнованиям.

Теория (1 час): Изучение ключевых аспектов подготовки к соревнованиям в киберспорте. Планирование тренировочного процесса перед турнирами.

Практика (1 час): Организация тренировочных турниров и матчей с соперниками. Практические упражнения на эмуляцию атмосферы реальных турниров. Тренировка стрессоустойчивости и концентрации в условиях соревнований. Практические сценарии для развития эмоциональной стабильности на турнирах.

16. Работа с командным оборудованием. Ознакомление с персональным компьютером.

Теория (1 час): Изучение структуры и основных характеристик персональных компьютеров. Основы технического обслуживания и настройки оборудования.

Практика (1 час): Разборка и сборка персонального компьютера. Настройка игровых устройств, клавиатуры, мыши, гарнитуры и другого оборудования. Обучение методам выявления и решения проблем с оборудованием.

Практические упражнения по диагностике и устранению неполадок.

17. Компьютерная грамотность и безопасность. Защита от вирусов и вредоносных программ.

Теория (2 час): Правила безопасного использования компьютера и интернета. Основные принципы работы с файловой системой и программами. Понимание основных видов вирусов и вредоносных программ. Советы по установке и обновлению антивирусного программного обеспечения.

18. Физическая подготовка. Упражнения для улучшения физической выносливости. Роль физических нагрузок в киберспорте.

Теория (1 час): Обзор влияния физической активности на уровень игровой эффективности. Определение роли физической выносливости в общей подготовке киберспортсмена.

Практика (1 час): Специальные комплексы упражнений, направленных на улучшение общей выносливости. Тренировки с акцентом на группы мышц, вовлеченных в длительные игровые сессии. Разработка индивидуальных планов физической активности для участников. Обсуждение важности регулярных физических тренировок в расписании киберспортсмена.

19. Менеджмент времени в киберспорте. Планирование тренировок.

Теория (1 час): Изучение принципов эффективного планирования и использования времени. Техники управления задачами и приоритетами.

Практика (1 час): Интерактивные задания, направленные на разработку навыков эффективного планирования. Групповые упражнения по созданию гибкого графика тренировок, учитывая реальные сценарии.

20. Социальные аспекты киберспорта. Экономика и финансовые аспекты киберспорта.

Теория (2 часа): Исследование влияния групповой динамики на успех команды. Роль эффективного взаимодействия в формировании успешной команды. Обсуждение влияния киберспорта на общество и молодежь. Развитие социальной ответственности в киберспортивной деятельности. Изучение основных элементов экономической системы киберспорта. Роль инвестиций, спонсорства и рекламы в экосистеме киберспорта. Основы финансового планирования для киберспортсменов и команд. Управление доходами, расходами и инвестициями в киберспортивной карьере.

21. Интернет-безопасность и конфиденциальность данных. Защита от хакерских атак. Безопасное взаимодействие с онлайн-сервисами.

Теория (1 часа): Идентификация потенциальных угроз в онлайн-среде.

Основные принципы защиты личных данных и конфиденциальности. Разбор типичных хакерских атак и методов их предотвращения. Обучение участников основам кибергигиены и средствам защиты. Рекомендации по безопасному использованию онлайн-платформ и сервисов. Обзор инструментов для контроля и управления своей цифровой безопасностью.

Практика (1 час): Обучение использованию антивирусного программного обеспечения. Проверка и улучшение уровня безопасности личных учетных записей.

22. Практика в условиях реальных соревнований. Анализ опыта участия.

Практика (2 часа): Организация и проведение имитационных соревнований в игре Dota 2. Участие учеников в командных и индивидуальных заданиях в режиме реального времени. Разбор результатов симулированных соревнований. Обсуждение стратегий, тактик и принятых решений в ходе соревнований.

23. Использование аналитических инструментов.

Теория (1 час): Введение в основные принципы анализа данных в контексте киберспорта. Обзор ключевых аналитических инструментов и технологий.

Практика (1 час): Обучение использованию аналитических платформ для анализа игровой статистики. Практические упражнения по интерпретации и применению полученных данных.

24. Тимбилдинг и развитие команды. Упражнения по созданию и укреплению командной связи. Работа над конфликтами внутри команды.

Теория (1 час): Введение в понятие тимбилдинга и его роль в формировании успешной команды. Основные принципы создания положительной командной динамики.

Практика (1 час): Разнообразные командные упражнения и игры для улучшения взаимодействия. Практические задания, способствующие развитию доверия внутри команды. Техники урегулирования конфликтов в командной среде. Конструктивный анализ и разрешение возможных противоречий.

25. Организация тренировочных лагерей. Планирование и проведение соревнований. Привлечение профессиональных тренеров и аналитиков для обмена опытом.

Теория (1 час): Планирование и структурирование тренировочных лагерей для киберспортсменов. Основные аспекты проведения успешных тренировочных программ.

Практика (1 час): Разработка и реализация плана соревнований и тренировок. Организация игровых моментов и практических заданий. Как найти и привлечь опытных тренеров и аналитиков в киберспорте. Организация обмена опытом и взаимодействие с профессиональными специалистами.

26. Игровые стратегии на различных этапах матча. Роль этапа матча в игре.

Теория (1 час): Изучение игровых стратегий в зависимости от фаз матча в Dota 2. Анализ роли каждого этапа в общей игровой динамике.

Практика (1 час): Разработка и практическое применение стратегий для различных этапов матча. Сценарии и упражнения для тренировки команды по работе с разными игровыми фазами.

27. Эффективное использование индивидуальных и командных навыков. Оптимизация командного взаимодействия для достижения результатов.

Теория (1 час): Понимание взаимосвязи индивидуальных и командных умений в киберспорте. Принципы эффективного использования навыков для достижения общей цели.

Практика (1 час): Упражнения и сценарии для развития и совершенствования индивидуальных навыков каждого игрока. Командные тренировки и смоделированные ситуации для улучшения взаимодействия в команде.

28. Работа с тренером и аналитиком. Улучшение обратной связи.

Теория (1 час): Основы взаимодействия с тренером и аналитиком в процессе тренировок и соревнований. Техники получения и анализа обратной связи для дальнейшего улучшения.

Практика (1 час): Сценарии и упражнения для эффективного общения с тренером и аналитиком. Анализ прошлых матчей и тренировок с целью выявления ключевых моментов для улучшения.

29. Обзор и анализ масштабных обновлений игры. Различия и проверка адаптации.

Теория (1 час): Изучение ключевых элементов масштабных изменений в Dota 2. Оценка влияния обновлений на игровой процесс и стратегии.

Практика (1 час): Практические упражнения для проверки адаптации команды к последним обновлениям. Анализ эффективности изменений в стратегиях и тактиках после обновлений.

30. Улучшение игровой стратегии на основе ошибок. Коррекция стратегий.

Теория (1 час): Изучение основных ошибок, которые могут возникнуть в различных ситуациях матча. Понимание влияния ошибок на результативность команды. Основы коррекции игровой стратегии на основе выявленных ошибок. Принципы изменения тактик и стратегий в зависимости от хода матча.

Практика (1 час): Сценарии и упражнения для практического использования коррекции стратегий. Реальные игровые ситуации, в которых участники применяют новые знания в действии.

31. Смена ролей в команде и стиля игры.

Практика (2 часа): Упражнения для перераспределения ролей в команде и адаптации к новым обязанностям. Реальные игровые сценарии, в которых участники испытывают различные роли.

32. Тренировка реакции на нестандартные ситуации. Развитие способности быстрой адаптации к ситуации.

Теория (1 час): Основы тренировки реакции в контексте киберспорта. Значение быстрой адаптации к нестандартным ситуациям в матче.

Практика (1 час): Практические задания, направленные на улучшение реакции на нестандартные игровые моменты. Сценарии, в которых участники применяют новые навыки быстрой адаптации.

33. Обучение взаимодействию с различными стилями игры. Смена игроков команд.

Теория (1 час): Анализ основных стилей игры в Dota 2 и их характеристики. Взаимосвязь между стилями игры и стратегическими решениями в команде.

Практика (1 час): Сценарии смены игроков в команде и адаптации к новым стилям игры. Тренировочные матчи, в которых участники применяют знания по взаимодействию с различными стилями игры.

34. Создание и управление персональным игровым профилем и рабочим местом.

Теория (1 час): Руководство по созданию и настройке персонального игрового профиля в Dota 2. Знакомство с основными настройками и функционалом профиля.

Практика (1 час): Практические шаги по управлению настройками, интерфейсом и предпочтениями в игре. Индивидуальные упражнения для оптимизации игрового пространства.

35. Совершенствование коммуникативных навыков. Развитие умения слушать и принимать конструктивную критику.

Теория (1 час): Принципы эффективного общения в условиях киберспортивной команды. Развитие умения слушать и принимать конструктивную критику.

Практика (1 час): Ролевые игры для развития коммуникативных навыков. Сценарии взаимодействия в команде с учетом эффективной коммуникации.

36. Подготовка к игре в профессиональных командах.

Практика (2 часа): Организация тренировочных сессий с участием профессиональных игроков или их анализ. Сценарии игры в условиях, максимально приближенных к профессиональным турнирам.

37. Участие в онлайн-турнире и лиге. Профессиональные тренировки и лагеря. Практика с другими киберспортсменами.

Практика (2 часа): Регистрация команды в онлайн-турнире или лиге по Dota 2. Участие в нескольких матчах турнира с последующим анализом результатов. Организация тренировочных сессий с участием других киберспортсменов. Совместные тренировки и симуляция профессиональных условий.

38. Создание собственного руководства по игре. Демонстрация руководства.

Практика (2 часа): Составление подробного руководства с основными стратегиями и тактиками. Создание обучающих материалов, включая видеоуроки и сценарии игровых ситуаций.

1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Реализация программы способствует приобретению опыта осуществления практической деятельности, овладению навыком рефлексии, развитию опыта коммуникативной культуры, учит:

- осознавать мотивы образовательной деятельности, определять её цели и задачи;
- использовать полученные знания, умения и навыки для выполнения самостоятельной работы;
- задавать вопросы к наблюдаемым фактам, отыскивать причины явлений, обозначать своё понимание и непонимание по отношению к изучаемому материалу;
- владеть навыками работы с различными источниками информации: книгами, учебниками, справочниками, Интернет;
- ориентироваться в правах и обязанностях как члена коллектива.

Планируемые результаты освоения программы включают следующие направления: формирование универсальных учебных действий, соответствующих современным образовательным требованиям: (личностных, регулятивных, коммуникативных, познавательных), опыт проектной деятельности, навыки работы с информацией.

Личностные результаты:

1. Развитие стратегического мышления: Обучающиеся научатся выстраивать долгосрочные и краткосрочные стратегии в условиях неопределенности, что способствует формированию аналитического мышления и принятию обоснованных решений.

2. Формирование коммуникативной компетентности: Программа обучения способствует развитию умений эффективного общения в команде, включая умение выражать свои мысли, слушать других и решать конфликты в процессе игровой деятельности.

3. Развитие дисциплинированности и усидчивости: Обучающиеся усвоят ценность последовательности и систематичности в достижении поставленных целей, что развивает навыки усидчивости и ответственности.

4. Формирование адаптивности и гибкости мышления: В процессе обучения обучающиеся будут тренировать свою способность к адаптации к новым ситуациям и гибкости мышления при неожиданных обстоятельствах в игровом процессе.

5. Развитие стремления к самосовершенствованию: Программа позволит учащимся осознать важность постоянного обучения и самосовершенствования в контексте киберспортивной деятельности.

6. Формирование лидерских качеств: Участие в командных мероприятиях и совместных тренировках способствует развитию лидерских навыков, включая умение принимать и реализовывать решения, ориентированные на достижение общих целей.

7. Способность работать в коллективе: Обучающиеся осваивают навыки эффективной работы в команде, понимание своей роли и взаимодействия с разнообразными членами группы.

8. Формирование позитивного отношения к критике: Обучающиеся научатся воспринимать конструктивную критику как инструмент для личного и профессионального роста, что способствует развитию устойчивости к стрессам и эмоциональной интеллигентности.

Познавательные УУД:

1. Развитие алгоритмического и логического мышления: Обучающиеся осваивают методы анализа ситуаций, выявления логических связей и построения последовательных алгоритмов для решения проблем в игровом контексте.

2. Развитие умений постановки задачи: Участие в проектной деятельности в киберспорте поможет учащимся формулировать ясные и конкретные задачи, а также выделять ключевые аспекты для успешного решения проблем.

3. Развитие умений выделения основных объектов и математических моделей: В процессе обучения обучающиеся научатся выделять важные элементы игровой ситуации, строят математические модели для анализа и прогнозирования результатов.

4. Развитие умения поиска необходимой учебной информации: Обучающиеся осваивают методы эффективного поиска информации, включая использование онлайн-ресурсов, библиотек и общение с опытными киберспортсменами.

5. Формирование представления об этапах решения задачи: Участие в соревнованиях и тренировках научит учащихся выделять этапы решения проблем, что развивает навык системного и структурированного подхода к задачам.

6. Формирование алгоритмического подхода к решению задач: Обучающиеся научатся применять алгоритмический подход, структурировать действия и последовательно применять методы к решению сложных игровых ситуаций.

7. Формирование ключевых компетенций проектной и исследовательской деятельности: Программа обучения поможет развить навыки планирования, выполнения и оценки собственных проектов, что способствует развитию креативности и самостоятельности.

8. Формирование мотивации к изучению программирования: Обучающиеся получают основные представления о программировании, что может способствовать дополнительному интересу к техническим и информационным аспектам киберспорта.

Регулятивные УУД:

1. Формирование умения целеполагания: Обучающиеся научатся поставить четкие и достижимые цели в контексте киберспортивной деятельности, что развивает планирование и саморегуляцию.

2. Формирование умения прогнозировать свои действия и действия других участников группы: Участие в командной деятельности позволит учащимся предвидеть не только свои, но и действия партнеров, что развивает стратегическое мышление и адаптацию к переменам.

3. Формирование умения самоконтроля и самокоррекции: Обучающиеся научатся оценивать свои действия, выявлять ошибки и корректировать свое поведение в процессе тренировок и соревнований, что способствует развитию ответственности и самосовершенствованию.

Коммуникативные УУД:

1. Формирование умения работать индивидуально и в группе для решения поставленной задачи: Обучающиеся разовьют навыки эффективного взаимодействия как внутри команды, так и в индивидуальной деятельности. Работа в команде подразумевает умение слушать мнения партнеров, предлагать свои идеи и находить компромиссы.

2. Формирование трудолюбия, упорства, желания добиваться поставленной цели: Обучающиеся научатся находить в себе внутреннюю мотивацию для достижения успеха, даже в ситуациях, требующих упорства и трудолюбия.

3. Формирование информационной культуры: Обучающиеся освоят навыки эффективного обмена информацией внутри команды, развивая умение выражать свои мысли четко и лаконично, а также понимание необходимости эффективного общения для достижения общей цели.

Метапредметные результаты:

1. Уметь доводить начатые проекты до конца: Обучающиеся будут обладать навыками планирования и управления своим временем, чтобы успешно завершать запущенные проекты. Это разовьет их ответственность и умение доводить начатое до завершения.

2. Выполнять основные логические действия (анализ, синтез, установление причинно-следственных связей): Обучающиеся научатся анализировать сложные ситуации, выделять ключевые аспекты, синтезировать информацию и устанавливать причинно-следственные связи, что полезно в решении любых задач.

3. Представлять проект, отвечать на вопросы по содержанию проекта: Обучающиеся разовьют умение четко и лаконично излагать свои идеи, аргументировать свои решения, а также отвечать на вопросы и давать адекватные пояснения касательно представленного проекта.

4. Оценивать свои проекты и проекты своих одноклассников по заданным критериям: Обучающиеся научатся проводить объективную оценку результатов своей

работы и работы других, что разовьет навыки самооценки и уважительного отношения к труду партнеров.

В результате освоения программы, обучающиеся будут:

Знать:

1. Основные концепции и стратегии игры Dota 2.
2. Историю и эволюцию Dota 2, включая ключевые изменения и обновления.
3. Основы геймплея и интерфейс игры, включая управление персонажем и элементы интерфейса.
4. Роли в команде, их влияние на ход матча, а также различные стратегии и тактики в игре.
5. Методы анализа матчей, тактическое мышление и развитие индивидуальных навыков.

Уметь:

1. Разрабатывать стратегии для различных типов матчей и взаимодействовать с командой.
2. Эффективно общаться внутри команды, разрабатывать сигналы и командные вызовы.
3. Анализировать матчи и ошибки, принимать решения в реальном времени.
4. Тренировать и улучшать личное мастерство, а также адаптироваться к изменениям в мете-игре.
5. Работать с командным оборудованием, обеспечивать безопасность данных и эффективно управлять временем.

Владеть:

1. Навыками практической реализации стратегий в реальных матчах.
2. Командным взаимодействием и коммуникациями в условиях соревнований.
3. Аналитическими инструментами для оценки игровой меты и стратегий.
4. Умением применять полученные знания в профессиональной игровой деятельности.
5. Навыками создания и управления персональным игровым профилем и рабочим местом.

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Занятия по программе проводятся с 09 января по 30 мая, включая каникулярное время, кроме летнего периода и праздничных дней

Количество учебных часов на учебный год:

Учебный график рассчитан на 19 учебных недель – 76 академических часа .

Занятия проводятся в соответствии с календарно-учебным графиком (Приложение 1).

2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Санитарно-гигиенические:

Помещение, отводимое для занятий детского объединения, должно соответствовать СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи», должно быть сухим, светлым, с естественным доступом воздуха для проветривания.

Общее освещение кабинета лучше обеспечить люминесцентными лампами. Эти лампы создают освещение, близкое к естественному свету, что очень важно при работе с оборудованием. Оформление кабинета должно способствовать воспитанию хорошего вкуса у учащихся, в целом в помещении должно быть удобно и приятно работать. В оформлении стендов желательно использовать справочную информацию и наглядный материал.

Кабинет оборудован столами и стульями в соответствии с государственными стандартами. В кабинете 12 посадочных мест. Кабинет укомплектован медицинской аптечкой для оказания доврачебной помощи. При организации занятий соблюдаются гигиенические критерии допустимых условий и видов работ для ведения образовательного процесса.

Материально – технические:

- кабинет, оснащенный компьютерной техникой, не менее 1 ПК на 1 ученика.
- технические средства обучения (ТСО) (мультимедийное устройство).

Минимальные системные требования для работы на ПК:

- процессор не ниже Core2 Duo;
- объем оперативной памяти не ниже 4 ГбDDR3;
- дисковое пространство на менее 128 Гб;
- интернет-соединение: Любое высокоскоростное стабильное интернет-соединение со скоростью не ниже 100 Мб/сек.;
- операционная система: Операционная система отечественного производства совместимая с необходимым ПО.

Программное обеспечение:

-Для реализации обучения у обучающегося должно быть рабочее место с ноутбуком с предустановленной операционной системой и выходом в интернет со скоростью не ниже 100 Мб/сек.

Программное и техническое обеспечение для обеспечения он-лайн занятий (Windows):

- Web-камера, аудиооборудование;
- Платформа Сферум;
- Платформа Вебинар

Методическое и дидактическое обеспечение:

- специализированная литература по направлению, подборка журналов;
- наборы технической документации к применяемому оборудованию;
- образцы программ, выполненные обучающимися и педагогом;
- плакаты, фото и видеоматериалы;
- учебно-методические пособия для педагога и обучающихся, включающие дидактический, информационный, справочный материалы на различных носителях, компьютерное и видео оборудование;
- применяемое на занятиях дидактическое и учебно-методическое обеспечение включает в себя электронные учебники, справочные материалы и системы используемых Программ, Интернет.

2.3 ФОРМЫ КОНТРОЛЯ

Формы контроля:

Для оценки качества и степени подготовки, обучающихся в период обучения проводится проверка теоретических и практических навыков. Знания оцениваются по зачётной системе. Теоретическая часть включает ответы на вопросы.

Практическая часть включает демонстрацию навыков работы с программным обеспечением и оборудованием при выполнении проектов.

Основными формами подведения итогов являются:

– текущая диагностика знаний, умений и навыков после изучения ключевых тем программы;

– тестирование;

– контрольные упражнения для оценки теоретических знаний;

– опрос;

– микровыставки.

В течение периода обучения предусмотрен контроль знаний обучающихся.

Входной контроль: с 15 по 26 января;

Промежуточный контроль: с 11 по 22 марта;

Итоговый контроль: с 12 по 19 мая.

Во время занятий применяется поурочный, тематический и итоговый контроль. Уровень усвоения материала выявляется в беседах, выполнении творческих индивидуальных заданий, применении полученных на занятиях знаний на практике.

Занятия не предполагают отметочного контроля знаний, поэтому целесообразнее применять различные критерии, такие как:

– текущая оценка достигнутого самим ребенком;

– оценка законченной работы;

– участие в соревнованиях, конкурсах, конференциях и т.д.

– реализация творческих идей.

Методика отслеживания результатов

– наблюдение за детьми в процессе работы;

– проверка знаний при помощи КИМ

– тестирование;

– коллективные творческие работы;

– беседы с детьми и их родителями.

Критерии оценки знаний и умений

Формы и критерии оценки результативности определяются самим педагогом и заносятся в протокол аттестации, чтобы можно было определить отнесенность обучающихся к одному из трех уровней результативности: высокий, средний, низкий.

Критериями оценки результативности обучения также являются:

– критерии оценки уровня теоретической подготовки обучающихся: соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям; широта кругозора; свобода восприятия теоретической информации; развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии;

– критерии оценки уровня практической подготовки обучающихся: соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям; свобода владения специальным оборудованием и оснащением; качество выполнения практического задания; технологичность практической деятельности;

– критерии оценки уровня развития обучающихся детей: культура организации практической деятельности: культура поведения; творческое отношение к выполнению практического задания; аккуратность и ответственность при работе; развитость специальных способностей

Формы контроль: наблюдение, опрос, защита проекта, демонстрация проекта, беседа, решения задач, участие в мероприятия различного уровня.

Входной контроль - имеет диагностические задачи и осуществляется в начале учебного года. Цель предварительной диагностики – зафиксировать начальный уровень подготовки обучающихся, имеющиеся знания, умения и навыки, связанные с предстоящей деятельностью. Входной контроль будет проводиться в форме творческого задания.

Промежуточный контроль проводится на основании диагностики теоретических знаний и практических умений и навыков по итогам освоения модуля. Промежуточный контроль проводится в следующих формах: демонстрация проектов, опросы, беседы, наблюдение.

Итоговый контроль проводится в конце года с целью определения степени достижения результатов обучения и получения сведений для совершенствования программы и методов обучения производится по трём уровням:

- «высокий»: положительные изменения личностного качества воспитанника в течение учебного года признаются как максимально возможные для него;
- «средний»: изменения произошли, но воспитанник потенциально был способен к большему;
- «низкий»: изменения не замечены.

Результатом усвоения обучающимися программы: устойчивый интерес к занятиям, результаты достижений в массовых мероприятиях различного уровня.

Общими критериями оценки результативности обучения являются:

- оценка уровня теоретических знаний: широта кругозора;
- свобода восприятия теоретической информации, развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии;
- оценка уровня практической подготовки учащихся: соответствие развития уровня практических умений и навыков программным требованиям, свобода владения специальным оборудованием и оснащением, качеств выполнения практического задания, технологичность практической деятельности;
- оценка уровня развития и воспитанности обучающихся: культура организации самостоятельной деятельности, аккуратность и ответственность при работе, развитость специальных способностей, умение взаимодействовать с членами коллектива.

Оценка итоговых результатов освоения программы осуществляется по трем уровням:

Высокий уровень – достижение 80- 100% показателей освоения программы.

Средний уровень – достижение 50- 79% показателей освоения программы.

Низкий уровень – достижение менее чем 50% показателей освоения программы.

Достигнутые обучающимся знания, умения и навыки заносятся в сводную таблицу результатов обучения.

Оценка уровней освоения программы

Уровни	Параметры	Показатели
Высокий уровень (80-100%)	Теоретические знания	Обучающийся освоил материал в полном объеме. Знает и понимает значение терминов, употребляет их осознанно и в полном соответствии с содержанием. Самостоятельно ориентируется в содержании материала по темам.

	Практические умения и навыки	<p>Обучающийся овладел 80-100% умений и навыков, предусмотренных программой за конкретный период. Умет работать самостоятельно, применяя практические умения и навыки.</p> <p>Правильно и по назначению применяет инструменты. Умеет выполнять основные логические действия (анализ, синтез, установление причинно-следственных связей). Способен планировать и регулировать свою деятельность по реализации проекта.</p> <p>Умеет осуществлять поиск информации, в том числе в сети Интернет; выслушивать собеседника и вести диалог; выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации</p>
	Личностные результаты	<p>Обучающийся обладает внутренней мотивацией. Способен самостоятельно организовать собственную деятельность.</p> <p>Сформирована культура работы с информацией. Работу выполняет аккуратно, доводит до конца.</p> <p>Может оценить результаты выполнения своего задания и дать оценку работы своего товарища.</p>
Средний уровень 50-79%)	Теоритические знания	<p>Учащийся освоил базовые знания, ориентируется в содержании материала по темам, иногда обращается за помощью к педагогу.</p> <p>Использует специальную терминологию, однако сочетает её с бытовой</p>
	Практические умения и навыки	<p>Владеет базовыми навыками и умениями, но не всегда может выполнить задание самостоятельно, просит помощи педагога.</p> <p>В основном выполняет задания на основе образца. Способен разработать проект с помощью преподавателя. Встречаются отдельные случаи не правильного применения инструментов.</p> <p>Делает ошибки в работе, но может устранить их после наводящих вопросов или самостоятельно</p> <p>Испытывает незначительные затруднения при выполнении основных логических действий (анализ, синтез, установление причинно-следственных связей).</p> <p>Способен планировать и регулировать свою деятельность по реализации проекта с помощью педагога.</p> <p>Испытывает незначительные сложности в осуществлении коммуникации с педагогом и сверстниками.</p>
	Личностные результаты	<p>Внутренняя мотивация к обучению сочетается с внешней.</p> <p>В работе допускает небрежность.</p> <p>Работу не всегда выполняет аккуратно и/или доводит до конца.</p> <p>Оценить результаты своей деятельности может с подсказкой педагога.</p>
Низкий уровень	Теоретические знания	<p>Владеет минимальными знаниями, ориентируется в содержании материала по темам только с помощью</p>

(меньше 50%)		педагога. Избегает употреблять специальные термины.
	Практические умения и навыки	Владеет минимальными начальными навыками и умениями. Учащийся способен выполнять каждую операцию только с подсказкой педагога или товарищей. Часто неправильно применяет необходимый инструмент или не использует его вовсе. В работе допускает грубые ошибки, не может их найти даже после указания преподавателя. В состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога. Испытывает существенные затруднения при выполнении основных логических действий (анализ, синтез, установление причинно-следственных связей). Не способен планировать и регулировать свою деятельность по реализации проекта. Испытывает значительные сложности в осуществлении коммуникации с педагогом и сверстниками.
	Личностные результаты	Преобладает внешняя мотивация к обучению. Работу часто выполняет неаккуратно и/или не доводит до конца. Не способен самостоятельно и объективно оценить результаты своей работы.

Сводная таблица результатов обучения по программе

п/п	Фамилия, имя обучающегося	Оценка теоретических знаний	Оценка практических умений и навыков (предметных и метапредметных)	Личностные результаты	Итоговая оценка

2.4 КОНТРОЛЬНО - ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Число баллов	Методы диагностики
Предметные результаты				
<i>1. Теоретическая подготовка</i>				

Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний учащегося программным требованиям	Учащийся демонстрирует знание теории, но не применяет эти знания в практической деятельности	1	наблюдение, собеседование, тестирование
		Учащийся демонстрирует знание теории, применяет эти знания в практической деятельности	2	
		Учащийся демонстрирует знание теоретических фактов, применяет эти знания в практической деятельности, в незнакомых условиях	3	
Владение специальной терминологией и правилами, используемой в киберспорте	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии и правил	Учащийся знает отдельные специальные термины, но избегает их употреблять	1	Наблюдение, собеседование, тестирование
		Учащийся сочетает специальную терминологию с бытовой	2	
		Учащийся специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием	3	
2. Практическая подготовка				
Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Демонстрация владения правилами игры на практике	Учащийся демонстрирует полученные умения и навыки, но не применяет их в практической деятельности	1	Практическая работа (игра)
		Учащийся демонстрирует полученные умения и навыки, применяет их в практической деятельности	2	

		Учащийся демонстрирует полученные умения и навыки, применяет в практической деятельности, в незнакомых условиях	3	
Метапредметные результаты				
Аналитическое, критическое мышление	Умение анализировать, сравнивать, мыслить логически.	Не способен или способен в очень незначительной степени самостоятельно осуществлять логические операции сравнения, анализа, установления аналогий.	1	наблюдение
		Не всегда самостоятельно осуществляет логические операции анализа, установления аналогий. Нуждается в помощи и контроле со стороны педагога.	2	
		Не испытывает никаких затруднений при осуществлении логических операций сравнения, анализа, установления аналогий.	3	
Мотивация	Осознанное желание ребенка продолжать изучение профиля деятельности	Интерес к занятиям продиктован учащемуся извне	1	наблюдение
		Интерес периодически поддерживается учащимся	2	
		Интерес постоянно поддерживается учащимся самостоятельно	3	
Личностные результаты				
Лидерские качества	Способность к организации окружающих и проявлению лидерских качеств	Учащийся не стремится к общению, предпочитает проводить время наедине с собой. В коллективе чувствует себя скованно.	1	наблюдение

	Испытывает трудности в установлении контактов Не отстаивает своего мнения. Редко проявляет инициативу, избегает принятия самостоятельных решений.	
	Учащийся стремится к контактам с людьми, отстаивает свое, однако потенциал склонностей к организации не отличается высокой устойчивостью	2

Низкий уровень: 8-13 баллов
Средний уровень: 14-19 баллов
Высокий уровень: 20-24 балла

Тест по истории киберспорта:

- Легкий вопрос для начала: Первыми играми были Quake и Doom. Позднее начинает играть в местных компьютерных клубах в Warcraft III
 - Solo
 - Dendi**
 - ArtStyle
 - Dread
- Карьера началась в 2007 году в команде XsK, где собрались никому не известные молодые игроки, уже скоро получившие одобрение от фанатов и других профессионалов за 3-е место на ESL Major Series.

Занимательный факт: не пропустил ни одного главного события года, такой рекорд продолжает поддерживать только Kuroky

- Ame
 - ArtStyle
 - Puppey**
 - Notail
- Во время WDC показал свою универсальность и силу, обыграв ENOMЕ в групповом этапе с новой стратегией, а затем обыграв и LGD занял 3 место на турнире. С детства увлекался компьютерными играми.
 - Arteezy
 - NS
 - Sumail
 - ArtStyle**
 - До 14 лет занимался спортом, в основном футболом и боксом, однако впоследствии увлёкся компьютерными играми. В составе ScaryFaceZ удалось занять призовое

место на локальном турнире в Новокузнецке, после чего его заметил опытный игрок

- a) Yatoro
- b) Ana
- c) Fly
- d) **Ramzes 666**

5. Покинув QPAD Red Pandas, попытался собрать новую команду в Швеции, но неудачные попытки заставили его вернуться в Финляндию. В январе 2020 года объявил о завершении карьеры, обосновав это решение недостатком мотивации и стремления играть дальше

Зрители полюбили его за уникальную игру на Invoker, Shadow Fiend, и Alchemist. За свою карьеру заработал 4 884 291 доллар

- a) Sumail
- b) XBOCT
- c) Ana
- d) **Miracle**

6. Перед началом StarLadder StarSeries Season 8 дал интервью, в котором рассказал о потере мотивации и эмоциональной отдаче от Доты. В 2009 году он принял участие в MYM Nation и ENS 2009, где выступал за сборную России

- a) Dread
- b) **NS**
- c) LOH
- d) FNG

7. Первые результаты на про-сцене он продемонстрировал еще в 2013 году, играя за Mobility Gaming. Вскоре на него поступило обвинение в мошенничестве от человека с ником wobbly_au, который представился личным менеджером парня и сообщил о нарушении им контракта и невыплате 10% призовых

- a) Arteezy
- b) Solo
- c) Somnus
- d) **ana**

8. Один из самых известных и титулованных игроков в Dota 2. Делал операцию по восстановлению зрения. Призовые: \$ 2 447 988

- a) Somnus
- b) Faith_bian
- c) Ame
- d) **fy**

9. Стал лучшим киберспортсменом 2020 года по версии Esports Awards. 22 года. Карьеру начинал на пятой позиции вместе с братом

- a) Zayac
- b) Zai
- c) **Nisha**
- d) Midone

10. День Рождения: 29 декабря 1987. Любимые герои: Гирокоптер, Лайфстиллер и Антимаг. Любит бананы, и ассоциируется с номером 4

- a) Dendi
- b) Dread
- c) **XBOCT**
- d) Solo

11. В детстве занимался футболом. После окончания школы хотел стать юристом, однако окончил институт по специальности «Прикладная информатика в экономике» Параллельно с этим начал зарабатывать игрой в Dota 2: там первая зарплата составляла 5 тыс. рублей, но уже в следующей команде выросла вдвое

- a) ArtStyle
- b) Fear
- c) **Solo**
- d) Dread

каждый вопрос оценивается в 1 балл

высокий уровень 10-11

средний 5-9

низкий 0-5

2.5 МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Современные образовательные технологии, применяемые при реализации программы:

Технология развивающего обучения - это такое обучение, при котором главной целью является не приобретение знаний, умений и навыков, а создание условий для развития психологических особенностей: способностей, интересов, личностных качеств и отношений между людьми; при котором учитываются и используются закономерности развития, уровень и особенности индивидуума.

развивающим обучением понимается новый, активно-деятельный способ обучения, идущий на смену объяснительно-иллюстративному способу.

Технология проблемного обучения - организация образовательного процесса, которая предполагает создание под руководством педагога проблемных противоречивых ситуаций и активную самостоятельную деятельность обучающихся по их разрешению.

Игровые педагогические технологии - это технологии, в основу которых положена педагогическая игра как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта.

Информационно-коммуникативные технологии- это процессы подготовки и передачи информации обучаемому, средством осуществления которых является компьютер.

Технология коллективного взаимообучения

Парную работу можно использовать в трех видах:

– статическая пара, которая объединяет по желанию двух учеников, меняющихся ролями («учитель» – «ученик»); так могут заниматься два слабых ученика, два сильных, сильный и слабый при условии взаимного расположения;

– динамическая пара: четверо учащихся готовят одно задание, но имеющее четыре части; после подготовки своей части задания и самоконтроля ученик обсуждает задание трижды (с каждым партнером), причем каждый раз ему необходимо менять логику изложения, акценты, темп и т. п., т. е. включать механизм адаптации к индивидуальным особенностям товарища;

– вариационная пара, в которой каждый член группы получает свое задание, выполняет его, анализирует вместе с учителем, проводит взаимообучение по схеме с

остальными тремя товарищами, в результате каждый усваивает четыре порции учебного содержания.

Метод проектов - педагогическая технология, интегрирующая в себе исследовательские, поисковые, проблемные методы, творческие по своей сути.

Здоровьесберегающая образовательная технология - система, создающая максимально возможные условия для сохранения, укрепления и развития духовного, эмоционального, интеллектуального, личностного и физического здоровья всех субъектов образования (учащихся, педагогов и др.). В эту систему входит:

1. Использование данных мониторинга состояния здоровья детей, проводимого медицинскими работниками, и собственных наблюдений в процессе реализации образовательной технологии, ее коррекция в соответствии с имеющимися данными.

2. Учет особенностей возрастного развития и разработка образовательной стратегии, соответствующей особенностям памяти, мышления, работоспособности, активности и т.д. детей данной возрастной группы.

3. Создание благоприятного эмоционально-психологического климата в процессе реализации технологии.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

Литература для педагога

1. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. - М.: Эйдос, 2013.- С. 90-96.
3. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. - М., 2008. - С. 81-91.
4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340>

Литература для учащихся

1. Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, <http://ru.dota2.com/2013/05/>
2. Александр «eL'Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire,
3. [https://www.land.empire.gg/news/1594/-](https://www.land.empire.gg/news/1594/) Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, URL <https://postnauka.ru/video/21661>
4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340>
5. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distiplina
6. Панфилов К., Почему киберспорт - это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL:<http://siliconrus.com/2015/04/esport>

Приложение 1

Календарный учебный график на 2 полугодие 2023/ 2024 учебный год

N п/п	Месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	январь	групповая	2	Вводное занятие. Правила техники безопасности. Знакомство с Dota 2. Определение киберспорта и его роли в Dota 2.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
2		групповая	2	Основы геймплея и интерфейс игры. Управление персонажем и элементы интерфейса. Базовые механики.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
3		групповая	2	Понимание ролей в команде. Влияние роли на ход матча.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
4		групповая	2	Стратегии и тактики в игре. Разработка стратегий для различных типов матчей. Тактическое взаимодействие с командой.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
5		групповая	2	Командное взаимодействие и коммуникации. Эффективное общение внутри команды. Разбор сигналов. Командообразование.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
6		групповая	2	Анализ матчей и тактическое мышление. Методы анализа матчей и ошибок. Развитие тактического мышления в реальном времени.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
7		групповая	2	Развитие индивидуальных навыков. Анализ и коррекция индивидуальных ошибок.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
8	февраль	групповая	2	Игровая механика и мета-игра. Понимание изменений в игровой механике. Адаптация к текущей мете-игре.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос

9		групповая	2	Улучшение реакции. Упражнения для развития скорости реакции. Координация движений.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
10		групповая	2	Психология киберспортсмена. Управление стрессом и эмоциями во время игры. Развитие психологической устойчивости.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
11		групповая	2	Специфика игры на различных позициях. Работа на разных ролях. Понимание и освоение различных стратегий для каждой позиции.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
12		групповая	2	Техника обучения. Групповые тренировки.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
13		групповая	2	Создание и анализ игровых сценариев. Тестирование стратегий. Адаптация к меняющимся условиям.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
14		групповая	2	Этика и профессиональное поведение в киберспорте.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
15	март	групповая	2	Подготовка к турнирам и соревнованиям.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
16		групповая	2	Работа с командным оборудованием. Ознакомление с персональным компьютером.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
17		групповая	2	Компьютерная грамотность и безопасность. Защита от вирусов и вредоносных программ.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
18		групповая	2	Физическая подготовка. Упражнения для улучшения физической выносливости. Роль физических нагрузок в киберспорте.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
19		групповая	2	Менеджмент времени в киберспорте. Планирование тренировок.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос

20		групповая	2	Социальные аспекты киберспорта. Экономика и финансовые аспекты киберспорта.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
21		групповая	2	Интернет-безопасность и конфиденциальность данных. Защита от хакерских атак. Безопасное взаимодействие с онлайн-сервисами.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
22		групповая	2	Практика в условиях реальных соревнований. Анализ опыта участия.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
23	апрель	групповая	2	Использование аналитических инструментов.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
24		групповая	2	Тимбилдинг и развитие команды. Упражнения по созданию и укреплению командной связи. Работа над конфликтами внутри команды.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
25		групповая	2	Организация тренировочных лагерей. Планирование и проведение соревнований. Привлечение профессиональных тренеров и аналитиков для обмена опытом.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
26		групповая	2	Игровые стратегии на различных этапах матча. Роль этапа матча в игре.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
27		групповая	2	Эффективное использование индивидуальных и командных навыков. Оптимизация командного взаимодействия для достижения результатов.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
28		групповая	2	Работа с тренером и аналитиком. Улучшение обратной связи.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
29		групповая	2	Обзор и анализ масштабных обновлений игры. Различия и проверка адаптации.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос

30		групповая	2	Улучшение игровой стратегии на основе ошибок. Коррекция стратегий.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
31		групповая	2	Смена ролей в команде и стиля игры.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
32	май	групповая	2	Тренировка реакции на нестандартные ситуации. Развитие способности быстрой адаптации к ситуации.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
33		групповая	2	Обучение взаимодействию с различными стилями игры. Смена игроков команд.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
34		групповая	2	Создание и управление персональным игровым профилем и рабочим местом.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
35		групповая	2	Совершенствование коммуникативных навыков. Развитие умения слушать и принимать конструктивную критику.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
36		групповая	2	Подготовка к игре в профессиональных командах.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
37		групповая	2	Участие в онлайн-турнире и лиге. Профессиональные тренировки и лагеря. Практика с другими киберспортсменами.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
38		групповая	2	Создание собственного руководства по игре. Демонстрация руководства.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
	Итого		76			