

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Тольяттинский государственный университет»

ИНСТИТУТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ЖИГУЛЕВСКАЯ ДОЛИНА»



УТВЕРЖДАЮ

И.о. директора ИДО ТГУ

«Жигулевская долина»

*Е.В. Даценко* Е.В. Даценко

« *Августа* » 2020 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Киберспортивная школа»

технической направленности

Возраст детей 12-18 лет

Срок обучения – 1 год

Разработчики программы:  
Смирнова Марина Олеговна, к.п.н.  
Загреков Дмитрий Васильевич,  
педагог дополнительного  
образования

Тольятти, 2020 г.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

I.	Пояснительная записка	3
II.	Учебный план	8
III.	Содержание программы	9
IV.	Методическое обеспечение	20
V.	Материально-техническое оснащение программ	21
VI.	Список литературы	23
VII.	Приложение. Календарно-тематический план	27

## Краткая аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Киберспортивная школа» (далее - Программа) включает в себя 3 тематических модуля. Обучение по программе происходит на базе «Центра компетенций по технологиям дополненной и виртуальной реальности», созданного в институте дополнительного образования ТГУ. Центр оснащен современными компьютерами и VR и AR-оборудованием. Занятия по данной программе будет проводить сертифицированный судья и тренер по компьютерному спорту.

## Пояснительная записка

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерный спорт» техническая.

Данная программа является актуальной так, как многие подростки часами проводят у компьютера бесцельно и безрезультатно, а перевод увлечения в интеллектуальный спорт будет регламентировать игровую деятельность и иметь целенаправленность на участие в турнирах различного уровня. С 2016 года киберспорт признан официальным видом спорта в России.

Киберспорт (компьютерный спорт, электронный спорт, интеллектуальный спорт) – это вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных игр 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, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе.

Особенность киберспорта состоит в том, что участниками соревнований могут быть и дети с ограниченными физическими возможностями, которые могут играть наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

Отличительная особенность программы состоит в применении авторского комплекса упражнений и ведение индивидуального дневника киберспортсмена, а также подготовка и участие в соревнованиях различного уровня. На занятиях по программе обучающиеся познакомятся с официальными дисциплинами киберспорта, правилами и стратегиями игр. В ходе курса ребята смогут участвовать в соревнованиях в различных амплуа: игрок, комментатор, судья.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что организованная игровая деятельность является толчком для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подростков.

Вместо запрета и отрицания видеоигр, курс позволяет направить увлечение подростка в результативное русло.

Психологи отмечают, что

- у обучающихся улучшаются концентрация и скорость реакции, анализ ситуации, вычислительные навыки, принятие решений в критических ситуациях, повышается стрессоустойчивость;
- в играх ребята продумывают тактику и стратегию, распределяют роли, учатся планировать свои действия, ставить цели, соотносить планы с полученным результатом;
- улучшаются навыки работы в команде, проявление лидерских навыков, формируются коммуникативные навыки;
- игра в команде и участие в турнирах позволяет раскрыться и приобрести уверенность в себе, независимо от возраста, внешних физических данных;
- играющие ребята хорошо разбираются и постоянно интересуются новыми технологиями, так как видеоигры являются их прямым отражением.

Обучаясь по данной программе, ребята учатся принимать оптимальную стратегию игрового поведения, ведущую к достижению игрового результата, сотрудничать с каждым членом команды и игроками любого вида соревнований, проектировать командный успех и успешное продвижение в соревновании, принимать сложные решения в оптимальные сроки, прогнозировать и предугадывать действия соперника.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования в РФ (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-Р)
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Приказ Министерства просвещения России от 9.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Приказ министерства образования и науки Самарской области от 20.08.2019 г. № 262-од «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Самарской области на основе сертификата персонифицированного финансирования дополнительного образования

детей, обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242;
- «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ» (Приложение к письму министерства образования и науки Самарской области 03.09.2015 № МО -16-09-01/826-ТУ).

Цель программы: формирование у детей стойких навыков командной работы, а также развитие логического мышления, креативности и реакции в дисциплинах киберспорта.

- знакомство с основами киберспорта;
- развитие интеллектуальных способностей учащихся;
- формирование межличностных отношений;
- тренировка умения работать в команде и договариваться;
- развитие мелкой моторики, реакции и стратегического мышления;
- выработка в учащихся командного духа и базового понимания того, что такое «стратегия»;
- выявление, развитие и поддержка учащихся, проявляющих выдающиеся способности в киберспорте, создание условий для приобретения соревновательного опыта и формирования спортивной культуры учащихся.

Задачи:

Обучающие:

- обучение основам киберспорта;
- самостоятельное применение теории и практики в соревнованиях по компьютерному спорту;
- формирование навыков обработки, систематизации и представления информации в компьютерной среде.

Воспитательные:

- формирование умения организовать свой досуг средствами компьютерных и интернет технологий;
- воспитание усидчивости, аккуратности, умения планировать свое время и терпение;
- воспитание умения работать в команде.
- приобретение соревновательного опыта и формирование спортивной культуры учащихся.

Развивающие:

- развитие интереса к изучению особенностей дисциплин киберспорта;
- развитие интеллектуальных способностей учащихся;
- развитие познавательных и профессиональных интересов обучающихся.

Возраст детей, участвующих в реализации программы: 12-18 лет.

Сроки реализации: программа рассчитана на 1 год, объем 108 часов, из расчета 3 учебных часа в неделю (4 модуля).

Формы обучения по программе: очная, очная с применением дистанционных технологий.

Форма организации деятельности: групповая, с применением дистанционных технологий.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 1,5 академических часа.

Длительность одного занятия – 40 минут.

Наполняемость учебных групп: от 15 человек в группе (три игровых команды).

### Результаты освоения программы

Личностными результатами изучения программы «Киберспортивная школа» являются:

- Развитие навыков игры в команде.
- Развитие индивидуальных игровых навыков.
- Умение обрабатывать поток большого объёма информации, в условиях изменяющихся внешних факторов.
- Формирование личностного отношения друг к другу, к педагогу.
- Готовность и способность обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению, сформированность их мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности в области дисциплин кибер спорта.

Метапредметными результатами изучения программы «Киберспортивная школа» являются:

- развитие коммуникативных умений и овладение опытом межличностной коммуникации в игре.
- умение самостоятельно определять цели своего обучения в кибер спортивной дисциплине, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований тренера, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся игровой ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, сформулированной тренером, собственные возможности её решения;

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в реальной игровой ситуации;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение при разборе турниров.

Предметными результатами изучения программы «Киберспортивная школа» являются:

- понимание роли и значения интеллектуального спорта (киберспорта) в формировании личностных качеств обучающегося;
- овладение системой знаний о физическом совершенствовании человека, создание основы для формирования интереса к расширению и углублению знаний по истории развития кибер спорта, освоение умений отбирать упражнения и регулировать физические нагрузки для самостоятельных систематических занятий с учётом индивидуальных возможностей и особенностей организма, планировать содержание этих занятий, включать их в режим учебного дня и учебной недели;
- освоение базовых знаний в любой из дисциплин компьютерного спорта;
- применение полученных знаний и умений для решения задач в игре.

В результате изучения программы «Компьютерный спорт» ученик должен:

иметь представление:

- о дисциплинах компьютерного спорта;
- о тренировках и составлении методик тренировок;
- о технических составляющих компьютера;
- о средствах связи и передачи информации, способах коммуникации во время игры или тренировки;
- о турнирных площадках;

уметь:

- Правильно распределять ресурсы во время игры, в каждой из дисциплин компьютерного спорта.
- Грамотно анализировать ситуацию во время игры с учётом как собственных, так и командных возможностей.
- Пользоваться каналами связи, для онлайн матчей, тренировок и консультаций.
- Устанавливать игры и программы, необходимые для соревновательной деятельности и тренировок.
- Пользоваться браузером и антивирусными программами.
- Настраивать оборудование и выявлять технические неполадки в гарнитуре и девайсах.
- Принимать правильные решения, учитывая возможности и ресурсы команды.
- Анализировать игры с командой.

## Учебный план

№	Основные модули программы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Модуль 1. Подготовка к игровой деятельности и виды компьютерных игр.	23	8	15
2.	Модуль 2. Современные киберспортивные дисциплины и правила соревнований.	58	18	40
3.	Модуль 3. Практика игры в команде. Распределение ролей.	27	16	11
Всего часов:		108	42	66

## Формы контроля

Программой предусматриваются следующие виды контроля: предварительный, текущий, итоговый.

Предварительный контроль проводится в первые дни обучения, определяется уровень игры.

Текущий контроль проводится в следующих формах: опрос, повторение основных понятий и методов, определение основных навыков работы, наблюдение и результаты игровой деятельности (персональный рейтинг).

Итоговый контроль проводится на основе сравнения персонального рейтинга до прохождения программы и по ее итогам.

Оперативный контроль осуществляется в ходе объяснения нового материала с помощью контрольных вопросов и индивидуальных заданий.

Конечный результат оценивается по активности обучаемых в конкурсных мероприятиях различного уровня.

## Критерии оценки знаний, умений и навыков при освоении программы

Систематически организуется деятельность, направленная на изучение уровня освоения образовательной программы. Результаты исследований отражаются в журнале.



Критерии оценки результативности образовательной деятельности		
Уровень теоретических знаний	Знания	
Низкий	Владеет некоторыми конкретными знаниями. Знания воспроизводит дословно и буквально.	Н
Средний	Запас знаний близкий к содержанию образовательной программы. Неполное владение понятия терминами, законами, теорией.	С
Высокий	Запас знаний полный. Информацию воспринимает, понимает, умеет переформулировать своими словами.	В
Уровень практических умений и навыков	Специальные умения, навыки.	
Низкий	В практической деятельности допускает серьезные ошибки, слабо владеет умениями и навыками	Н
Средний	Владеет специальными навыками на репродуктивно-подражательном уровне.	С
Высокий	Воспитанник владеет творческим уровнем деятельности (самостоятелен, высокое исполнительское мастерство)	В

Оценка качества освоения программы производится на итоговом командном турнире.

### Содержание программы

Модуль 1. «Подготовка к игровой деятельности и виды компьютерных игр»

Цель: Обучить игроков правилам пользования компьютером и необходимым для его работы оборудованием, а также ознакомить обучающихся с жанрами компьютерных игр.

Задачи:

- Научить пользоваться компьютером и необходимым оборудованием без вреда здоровью.
- Научить, самостоятельно устанавливать ПО.
- Рассмотреть спортивную составляющую игровых платформ в сети Интернет.

Предметные ожидаемые результаты по модулю:

Обучающийся должен знать:

- Правила техники безопасности при работе за ПК;
- Виды компьютерных игр.

– Перечень необходимого оборудования для работы с ПК.

Обучающийся должен уметь:

- Пользоваться браузером и антивирусными программами.
- Настраивать оборудование и выявлять технические неполадки в гарнитуре и девайсах.

Обучающийся должен приобрести навык:

- Быстро и точно определять технические составляющие компьютера;
- Составления и ведения дневника киберспортсмена.

Учебно-тематический план модуля  
«Подготовка к игровой деятельности и виды компьютерных игр»

№ п/п	Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие. Правила техники безопасности	1	1	0
2.	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.	1	0	1
3.	Компьютерные вирусы. Антивирусные программы.	2	1	1
4.	Классификация компьютерных игр	2	1	1
5.	Системные требования к игровому ПК	2	1	1
6.	Игровые аксессуары	5	1	4
7.	Установка и настройка специального программного обеспечения для игровой деятельности	4	1	3
8.	Обзор возможностей игровых платформ в сети Интернет	6	2	4
	Итого:	23	8	15

Содержание программы модуля  
«Подготовка к игровой деятельности и виды компьютерных игр»

Тема 1. Вводное занятие. Правила техники безопасности.

Теория. Изучение базовых правил техники безопасности при работе за компьютером.

Тема 2. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.

Практика. Подготовка компьютера и рабочего места к игровой деятельности.

Тема 3. Компьютерные вирусы. Антивирусные программы.

Теория. Знакомство с понятиями “Вирус”, “Анти-вирус”, а также видами вирусов и перечнем анти-вирусных программ.

Практика. Установка и настройка антивирусной программы на игровой ПК.

Тема 4. Классификация компьютерных игр

Теория. Изучения жанров игр, а также их классификация по различным параметрам.

Практика. Запуск и знакомство с играми разных жанров.

Тема 5. Системные требования к игровому ПК.

Теория. Изучение необходимых требований для оптимальной работы компьютера.

Практика. Сопоставление системных требований различных игр, а также анализ игрового компьютера по критериям.

Тема 6. Игровые аксессуары.

Теория. Знакомство с игровыми аксессуарами и их разновидностями.

Практика. Сравнение характеристик игровых аксессуаров для компьютера, используемых для различных целей и задач.

Тема 7. Установка и настройка специального программного обеспечения для игровой деятельности.

Теория. Знакомство с ведущими игровыми платформами и программами, нацеленными на улучшение качества игр.

Практика. Установка онлайн-сервиса цифрового распространения компьютерных игр и программ “Steam” и его настройка. Установка программы “NVIDIA GeForce Game Ready” и его настройка. Установка игр онлайн-сервиса “Steam”. Установка необходимых драйверов, для оптимальной работы компьютера.

Тема 8. Обзор возможностей игровых платформ в сети Интернет.

Теория. Знакомство с понятием “Игровая платформа”. Изучение предназначения игровых платформ в сети интернет.

Практика. Регистрация на различных игровых платформах, а также их непосредственное использование. Платформы: Steam, Origin, Epic Game Store, Blizzard.

## Модуль 2. Современные киберспортивные дисциплины и правила соревнований

Цель: ознакомление обучаемых с дисциплинами компьютерного спорта и правилами соревнований.

Задачи:

- Ознакомиться с официальными дисциплинами компьютерного спорта.
- Изучить правила компьютерного спорта, для каждой из действующих дисциплин.

- Изучить основы ведущих игр-представителей, официальных дисциплин компьютерного спорта.

Предметные ожидаемые результаты по модулю:

Обучающийся должен знать:

- Дисциплины компьютерного спорта.
- Механику и геймплей игр-представителей дисциплин.
- Критерии определяющие уровень игрока, в каждой из дисциплин компьютерного спорта.

Обучающийся должен уметь:

- Правильно распределять ресурсы во время игры, в каждой из дисциплин компьютерного спорта.
- Грамотно анализировать ситуацию во время игры с учётом как собственных, так и командных возможностей.
- Пользоваться каналами связи, для онлайн матчей, тренировок и консультаций.

Обучающийся должен приобрести навык:

- Быстрого составления стратегии, в условиях адаптации к игровым ситуациям.
- Быстрого чтения.
- Грамотного и продуктивного общения в команде.

Учебно-тематический план модуля 3  
«Современные киберспортивные дисциплины  
и правила соревнований»

№ п/п	Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Дисциплины компьютерного спорта и основные игры-представители.	1	1	0
2.	Современные чемпионаты по командным киберспортивным дисциплинам: характеристика и особенности	1	1	0
3.	Киберспортивные дисциплины направления “Технические симуляторы”: общая характеристика	1	1	0
4.	Особенности игры Worldoftanks	3	1	2
5.	Особенности игры Warthunder	3	1	2
6.	Роли игроков в киберспортивных дисциплинах направления “Технические симуляторы”	3	1	2
7.	Игровая практика по дисциплинам “Технические симуляторы”	3	0	3
8.	Киберспортивные дисциплины направления “Соревновательные головоломки”: общая характеристика	1	1	0
9.	Особенности игры Hearthstone	3	1	2
10.	Игровая практика по дисциплинам направления “Соревновательная головоломка”	2	0	2
11.	Киберспортивные дисциплины направления “Стратегия в реальном времени”: общая характеристика	1	1	0
12.	Особенности игры StarCraft 2	2	1	1
13.	Игровая практика по дисциплинам направления “Стратегия в реальном времени ”	1	0	1
14.	Киберспортивные дисциплины направления “Интерактивный футбол ”: общая характеристика	1	1	0
15.	Особенности игры FIFA	2	1	1
16.	Игровая практика по дисциплинам направления “Интерактивный футбол”	2	0	2
17.	Киберспортивные дисциплины направления “Боевая арена”: общая	1	1	0

	характеристика			
18.	Особенности игры Dota 2	8	1	7
19.	Особенности игры League of legends	3	1	2
20.	Роли игроков в команде по киберспортивным дисциплинам направления “Боевая арена”. Их сходство и различие	5	1	4
21.	Игровая практика по дисциплинам направления “Боевая арена”	9	0	9
Итого:		56	16	40

Содержание программы модуля 2  
«Основные направления современных киберспортивных дисциплин  
и правила соревнований»

Тема 1. Дисциплины компьютерного спорта и основные игры-представители.  
Теория. Понятие компьютерного спорта и знакомство с дисциплинами компьютерного спорта.

Тема 2. Современные чемпионаты по командным киберспортивным дисциплинам: характеристика и особенности  
Теория. Обзор и анализ турниров и чемпионатов по киберспортивным дисциплинам.

Тема 3. Киберспортивные дисциплины направления “Технические симуляторы”: общая характеристика.  
Теория. Знакомство с дисциплиной “Технические симуляторы”. Игры-представители дисциплины.

Тема 4. Особенности игры Worldoftanks.  
Теория. Знакомство с игрой: Изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации.  
Практика. Регистрация на официальном сайте разработчика. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение разновидностей виртуальной военной техники и её особенностей.

Тема 5. Особенности игры Warthunder.  
Теория. Знакомство с игрой: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации.  
Практика. Регистрация на официальном сайте разработчика. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение разновидностей виртуальной военной техники и её особенностей.

Тема 6. Роли игроков в киберспортивных дисциплинах направления “Технические симуляторы”.

Теория. Определение понятия роли. Виды игровых ролей. Сходство ролей в различных играх дисциплины “Технические симуляторы”.

Практика. Составление тактического плана и распределение ролей и обязанностей игроков перед игрой. Смена ролей во время игрового процесса и адаптация к игровой ситуации.

Тема 7. Игровая практика по дисциплинам “Технические симуляторы”

Практика. Выбор игры учеников, для участия в соревнованиях по Техническим симуляторам. Создание индивидуальной разминки и системы тренировок для обучающихся. Игра в онлайн режиме.

Тема 8. Киберспортивные дисциплины направления “Соревновательные головоломки”: общая характеристика.

Теория. Знакомство с дисциплиной “Соревновательные головоломки”. Игры-представители дисциплины.

Тема 9. Особенности игры Hearthstone.

Теория. Знакомство с игрой Hearthstone: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации.

Практика. Регистрация на официальном сайте разработчика. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение карт (стоимость, характеристики, эффект, здоровье и урон и т.д.), изучение терминологии игры (боевой клич, предсмертный хрип, существо, заклинание, герой и т.д.), изучение механик и особенностей игры.

Тема 10. Игровая практика по дисциплинам направления “Соревновательная головоломка”.

Практика. Игра в различных игровых режимах, с целью увеличения рейтинга в режиме или получения внутриигровой валюты.

Тема 11. Киберспортивные дисциплины направления “Стратегия в реальном времени”: общая характеристика.

Теория. Знакомство с дисциплиной “Стратегия в реальном времени”. Игры-представители дисциплины “Соревновательная головоломка”.

Тема 12. Особенности игры StarCraft 2.

Теория. Знакомство с игрой StarCraft 2: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации.

Практика. Регистрация на официальном сайте разработчика. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение

характеристик и особенностей расс (Терраны, Протоссы, Зерги), изучение разновидностей боевых единиц техники, пехоты и построек.

Тема 13. Игровая практика по дисциплинам направления “Стратегия в реальном времени”.

Практика. Игра в различных игровых режимах «5 на 5» или «1 на 1» для увеличения рейтинга и/или получения внутриигровой валюты.

Тема 14. Киберспортивные дисциплины направления “Интерактивный футбол”: общая характеристика.

Теория. Знакомство с дисциплиной “Интерактивный футбол”. Игры-представители дисциплины. Позиция дисциплины “Интерактивный футбол” и её отличие от дисциплины “Спортивный симулятор”.

Тема 15. Особенности игры FIFA.

Теория. Знакомство с игрой FIFA: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации. Краткий анализ серий игр “FIFA”, их особенности и различия.

Практика. Регистрация на официальном сайте разработчика FIFA. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение терминологии игры и её механик.

Тема 16. Игровая практика по дисциплинам направления “Интерактивный футбол”.

Практика. Игра в различных игровых режимах «1 против компьютера» или «1 на 1», с целью увеличения рейтинга в режиме и/или получения внутриигровой валюты.

Тема 17. Киберспортивные дисциплины направления “Боевая арена”: общая характеристика.

Теория. Знакомство с дисциплиной “Боевая арена”. Игры-представители дисциплины направления “Боевая арена”.

Тема 18. Особенности игры Dota 2.

Теория. Знакомство с игрой Dota 2: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации.

Практика. Регистрация на официальном сайте разработчика игры Dota 2. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение терминологии игры и её механик (предметы, способности, герои и атрибуты, строения, эффекты, опыт и золото, время и время перезарядки, руны, существа и их типы, здоровье и мана). Игра в различных игровых режимах для увеличения рейтинга в режиме и/или опыта в игре.



Тема 19. Особенности игры League of legends.

Теория. Знакомство с игрой League of legends: изучение информации на официальном сайте игры, просмотр презентации.

Практика. Регистрация на официальном сайте разработчика. Установка игры и официального клиента игры. Изучение главного и второстепенного меню игры. Прохождение обучения и запуск тренировочного матча. Изучение терминологии игры и её механик. Игра в различных игровых режимах для увеличения рейтинга и/или получения внутриигровой валюты.

Тема 20. Роли игроков в команде по киберспортивным дисциплинам направления “Боевая арена”, их сходство и различие.

Теория. Определение понятия роли в дисциплине направления “Боевая арена”. Виды игровых ролей. Распределение игровых ролей между учениками.

Практика. Составление тактического плана и распределение ролей и обязанностей игроков перед игрой. Смена ролей во время игрового процесса и адаптация к игровой ситуации. Командное общение с соблюдением правил культуры и этики. Анализ матчей и игр профессиональных игроков. Анализ матчей учеников с целью выявления ошибок и дальнейшего их исправления. Изучения механик и особенностей игры на практике.

Тема 21. Игровая практика по дисциплинам направления “Боевая арена”.

Практика. Составление тактического плана и распределение ролей и обязанностей игроков перед игрой в дисциплине направления “Боевая арена”. Смена ролей во время игрового процесса и адаптация к игровой ситуации. Командное общение с соблюдением правил культуры и этики. Анализ матчей и игр профессиональных игроков. Анализ матчей учеников с целью выявления ошибок и дальнейшего их исправления. Изучения механик и особенностей игры на практике.

Модуль 3. «Практика игры и тренировок в команде. Распределение ролей»

Цель: подготовка команды к соревновательной деятельности.

Задачи:

- Научить составлять тактический план и распределять роли и обязанности игроков перед игрой.
- Определить игру и роль в игре, для каждого из обучающихся.
- Научить составлять методику индивидуальных и командных тренировок.

Предметные ожидаемые результаты по модулю:

*Обучающийся должен знать:*

- Структуру составления методики тренировок;
- Роли в игре;
- Предназначения и смысл ролей в игре;

*Обучающийся должен уметь:*

- Принимать правильные решения, учитывая возможности и ресурсы команды.
- Анализировать игры с командой.

*Обучающийся должен приобрести навык:*

- Командного взаимодействия в условиях игровых ситуаций.
- Тактического распределения ресурсов команды.
- Правильного и быстрого принятия решений, с учётом внешних факторов игры.

Учебно-тематический план модуля  
«Практика игры в команде. Распределение ролей»

№ п/п	Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Стратегия и тактика в командной игре по киберспортивной дисциплине	2	1	1
2.	Особенности подхода команды к тренировкам.	2	1	1
3.	Особенности каждой роли игрока в команде	6	1	5
4.	Просмотр и разбор профессиональных матчей	2	1	1
5.	Просмотр и разбор матчей обучающихся	2	1	1
6.	Особенности реализации командных стратегий профессиональными игроками на чемпионатах	2	1	1
7.	Особенности игровых ролей выбранной дисциплины	2	2	0
8.	Изменение стратегии команды в зависимости от стратегии противника	2	1	1
	Итого:	20	9	11

Содержание программы модуля  
«Практика игры в команде. Распределение ролей»

Тема 1. Стратегия и тактика в командной игре по киберспортивной дисциплине.

Теория. Обзор и изучение стратегий и тактик в командной игре.

Практика. Применение изученных стратегий и тактик в игровом командном матче.

Тема 2. Особенности подхода команды к тренировкам.

Теория. Анализ командных тренировок профессиональных команд.

Практика. Применение тактических приемов и упражнений профессиональных команд, в системе тренировок собственной команды или индивидуального игрока.

Тема 3. Особенности каждой роли игрока в команде.

Теория. Изучение игроками ролей союзников в команде.

Практика. Индивидуальные тренировки с обучающимися по их ролям.

Тема 4. Просмотр и разбор профессиональных матчей.

Теория. Просмотр игрового матча профессиональной команды.

Практика. Анализ матча профессиональной команды.

Тема 5. Просмотр и разбор матчей обучающихся

Теория. Просмотр матча обучающихся.

Практика. Анализ матча обучающихся.

Тема 6. Особенности реализации командных стратегий профессиональными игроками на чемпионатах.

Теория. Просмотр матча профессиональной команды в рамках соревнований по избранной дисциплине.

Практика. Анализ игровых моментов, влияющих на ситуацию в игре.

Тема 7. Особенности игровых ролей выбранной дисциплины.

Теория. Изучение возможных игровых ролей с учетом обновления игры.

Тема 8. Изменение стратегии команды в зависимости от стратегии противника.

Теория. Анализ составленных стратегий и разбор возможных игровых ситуаций, влияющих на результат матча.

Практика. Изменение собственного плана на игру и стратегии, с учётом возможных игровых ситуаций и игры соперника.

## Методическое обеспечение программы

Основные принципы, положенные в основу программы:

Принцип сотрудничества предполагает субъект-субъектное взаимодействие педагога и детей, их равноправную, активную совместную деятельность в процессе образования, где они выступают субъектами командной работы, где результат зависит от каждого индивидуально. Субъект - субъектное взаимодействие состоит в осознании субъектами целей, условий, содержания и способов деятельности, адекватное оценивание ее результатов.

Отношения участников дополнительного образования строятся на основе диалога, создающего оптимальные предпосылки для эффективного общения равных, принимающих, уважающих друг друга людей, умеющих слушать и воспринимать чужую точку зрения и адекватно на нее реагировать.

Принцип продуктивности деятельности состоит в обязательности получения продукта самостоятельной деятельности, что является одним из важных условий дополнительного образования. Продуктом деятельности в интеллектуальном спорте являются индивидуальный рейтинг в игре, как индивидуальные, так и групповые спортивные достижения и т.п.

Принцип единства группового и индивидуального обучения. Этот принцип обусловлен тем, что индивид становится личностью/спортсменом, благодаря, с одной стороны, его общению и взаимодействию с другими игроками, а с другой — в стремлении к личному результату. В рамках программы учащиеся образуют команды, распределяют роли в команде в зависимости от сильных сторон и в этих ролях готовятся к командным турнирам.

Формы проведения занятий:

- работа в малых группах (по 5 человек) – командный уровень;
- по плану индивидуальной тренировки;
- просмотр и обсуждение турниров;
- обсуждение и разрешение проблем («мозговой штурм», ПОПС-формула=Позиция+Обоснование+Пример+Следствие, «дерево решений»).

Методы обучения: приоритет в работе педагога отдается приемам опосредованного педагогического воздействия, на первый план выдвигаются диалогические методы общения, совместный поиск истины, анализ индивидуальной и групповой игровой деятельности.

## Материально-техническое оснащение программ

Занятия по программе проводятся на территории «Центра компетенций по технологиям дополненной и виртуальной реальности», созданного в институте дополнительного образования ТГУ. Центр оснащен современными компьютерами и VR и AR-оборудованием:

N п/п	Наименование	Кол-во штук
1.	Ноутбук ASUS ZenBook 13 UX331UA (п/о 903 от 18.04.18)	1
2.	Блок системный I7-8700K/ Z370M DS3H GIGABYTE/ SSD 240GB/ HDD 1Tb/ DDR4 DIMM 16GB/ KFA2 GTX1070 EX PCI-E 8GB/ Blu-Ray RW Asus/ Creative PCI-E Sound Bl	1
3.	Шлем VR HTC Vive (п/о 2022 от 20.08.18)	1
4.	Очки виртуальной реальности Oculus Rift CV1 (п/о 2022 от 20.08.18)	1
5.	Очки дополненной реальности Google glass 3.0(п/о 2022 от 20.08.18)	1
6.	Смартфон на базе IOS Apple iPhone X (256 GB) (п/о 2022 от 20.08.18)	1
7.	Очки дополненной реальности Epson Moverio BT-300 (п/о 2022 от 20.08.18)	1
8.	Блок системный I7-8700K/ Z370M DS3H GIGABYTE/ SSD 240GB/ HDD 1Tb/ DDR4 DIMM 16GB/ KFA2 GTX1070 EX PCI-E 8GB/ Blu-Ray RW Asus/ Creative PCI-E Sound Bl	1
9.	Документ-камера Classic Solution DC8h (п/о 2154 от 03.09.18)	1
10.	МФУ Ricoh MP C2011SP (п/о 2154 от 03.09.18)	1
11.	Микрофон беспроводной Boya BY-WM8 (п/о 1339 от 19.07.19)	1
12.	Монитор AOC 27 " (п/о 1451 от 05.08.19)	1
13.	Блок системный I7-8700K/ Z370M DS3H GIGABYTE/ SSD 240GB/ HDD 1Tb/ DDR4 DIMM 16GB/ KFA2 GTX1070 EX PCI-E 8GB/ Blu-Ray RW Asus/ Creative PCI-E Sound Bl	1
14.	Шлем VR HTC Vive (п/о 2022 от 20.08.18)	1
15.	Очки виртуальной реальности Oculus Rift CV1 (п/о 2022 от 20.08.18)	1
16.	Очки дополненной реальности Google glass 3.0(п/о 2022 от 20.08.18)	1
17.	Смартфон на базе IOS Apple iPhone X (256 GB) (п/о	1

	2022 от 20.08.18)	
18.	Очки дополненной реальности Epson Moverio BT-300 (п/о 2022 от 20.08.18)	1
19.	Блок системный I7-8700K/ Z370M DS3H GIGABYTE/ SSD 240GB/ HDD 1Tb/ DDR4 DIMM 16GB/ KFA2 GTX1070 EX PCI-E 8GB/ Blu-Ray RW Asus/ Creative PCI-E Sound Bl	1
20.	Документ-камера Classic Solution DC8h (п/о 2154 от 03.09.18)	1
21.	МФУ Ricoh MP C2011SP (п/о 2154 от 03.09.18)	1
22.	Микрофон беспроводной Boya BY-WM8 (п/о 1339 от 19.07.19)	1
23.	Монитор АОС 27 " (п/о 1451 от 05.08.19)	1
24.	Блок системный АСК-Спектр Intel Core i3-6100/B150/GT740 (п/о №163 от 01.01.2017г)	23
25.	Монитор №923758 Samsung SyngMaster 940N п/а1014	23

### Список литературы:

1. Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. N 329-ФЗ "О физической культуре и спорте в Российской Федерации" (с изменениями и дополнениями) [Электронный ресурс]/Режим доступа: <http://base.garant.ru/12157560/>. Дата обращения: 16.07.2020.
2. Рассел Д. Киберспорт / Джесси Рассел, рональд Кон. - Изд-во: VSD, 2013. - 118 с.
3. Как организовать киберспортивный турнир [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <https://www.progamer.ru/esports/mag/how-to-tournaments-day9.htm> Дата обращения: 16.07.2020.
4. Постников А.П. Моделирование программы подготовки специалистов компьютерного спорта в вузе: нормативно-правовой аспект [Электронный ресурс] / Режим доступа: [https://www.elibrary.ru/author\\_items.asp?authorid=885152](https://www.elibrary.ru/author_items.asp?authorid=885152) Дата обращения: 16.07.2020.
5. Документация на сайте Федерации компьютерного спорта России [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <https://resf.ru/about/documentation/> Дата обращения: 16.07.2020.
6. Что такое киберспорт? [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://xn--90aihxfgcgn.xn--p1ai/esport/> Дата обращения: 16.07.2020.
7. Ли Р. Киберспорт. - Изд-во: Эксмо, 2018. - 352 с.
8. Дайвер М. Твой путь в киберспорт. - Изд-во: Попурри, 2017. - 192 с.

Медиапособия, электронные образовательные ресурсы:

№	Название медиапособия	Цель использования
1	Новости кибер спорта. Адрес сайта: <a href="https://cyber.sports.ru/">https://cyber.sports.ru/</a>	Актуальная информация событий кибер спорта
2	Спортивные чемпионаты. Адрес сайта: <a href="https://www.championat.com/cybersport/">https://www.championat.com/cybersport/</a>	Информация по турнирам кибер спорта
3	Сайт Федерации компьютерного спорта России Адрес сайта: <a href="https://resf.ru/">https://resf.ru/</a>	Новости киберспорта Информация по дисциплинам кибер спорта, Программа «Киберспортсмен ФКС»: Исследования по кибер спорту: – фундаментальные теоретические исследования; – Психо-физиологические исследования спортсменов; – Исследования в области отдельных дисциплин компьютерного спорта.
4	Онлайн-сервис цифрового распространения компьютерных игр и программ Адрес сайта: <a href="https://store.steampowered.com/">https://store.steampowered.com/</a>	Актуальная информация обновлений игр и дополнений к играм.
5	Онлайн-сервис цифрового распространения компьютерных игр и программ Адрес сайта: <a href="https://www.origin.com/rus/ru-ru/store">https://www.origin.com/rus/ru-ru/store</a>	Актуальная информация обновлений игр и дополнений к играм.
6	Онлайн-сервис цифрового распространения компьютерных игр и программ Адрес сайта: <a href="https://www.blizzard.com/ru-ru/">https://www.blizzard.com/ru-ru/</a>	Актуальная информация обновлений игр и дополнений к играм.
7	Видеохостинг. Адрес сайта: <a href="https://www.youtube.com/">https://www.youtube.com/</a>	Просмотр обучающих и познавательных видеороликов об играх.



СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ,  
использованной при составлении программы

1) Буйлова, Л.Н. Методические рекомендации по подготовке авторских программ дополнительного образования детей / Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова, А.С. Постников [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. – Режим доступа :<http://doto.ucoz.ru/metod/>.

2) Закон Российской Федерации «Об образовании» № 273-ФЗ, 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Режим доступа :  
[http://минобрнауки.рф/документы/2974/файл/1543/12.12.29-ФЗ\\_Об\\_образовании\\_в\\_РФ](http://минобрнауки.рф/документы/2974/файл/1543/12.12.29-ФЗ_Об_образовании_в_РФ)

3) Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р. [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа :<http://dopedu.ru/poslednie-novosti/kontseptsiya>.

4) Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ № 09-3242 от 18.11.2015 г. [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. – Режим доступа:[pioner-samara.ru/sites/default/files/docs/metodrek\\_dop\\_rf15.doc](http://pioner-samara.ru/sites/default/files/docs/metodrek_dop_rf15.doc).

5) Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ. Письмо Министерства образования и науки Самарской области от 03.09.2015 г. № МО-16-09-01/826-ту [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. - Режим доступа: <http://pioner-samara.ru/content/metodicheskaya-deyatelnost>.

6) Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41г «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей». [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа:<http://dopedu.ru/poslednie-novosti/novie-sanpin-dlya-organizatsiy-dod>.

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

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

## «Календарно-тематический план»

или Календарный учебный график — это составная часть образовательной программы, являющейся комплексом основных характеристик образования. Он определяет количество учебных недель и количество учебных дней, продолжительность каникул, даты начала и окончания учебных периодов/этапов (273-ФЗ, ст.2, п.10; ст. 47, п.5).

Календарно-тематический план  
учебного курса 1-го года обучения

Сроки	№ занятия	Тема занятия	Форма занятия, подведения итогов	Количество часов	
				Теория	Практика
	Раздел 1. Название				
14 сентябр я	1.				
	2.				
Всего часов:					
ИТОГО:					