

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ КУЗБАССА

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ КЕМЕРОВСКОЙ ОБЛАСТИ
«РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЦЕНТР ВЫЯВЛЕНИЯ, ПОДДЕРЖКИ И РАЗВИТИЯ
СПОСОБНОСТЕЙ И ТАЛАНТОВ У ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ
«СИРИУС. КУЗБАСС»

Принято на заседании
Педагогического совета
Протокол № 2 от 28.04.2023 г.



УТВЕРЖДАЮ

Директор ГАУДО КО

РЦВПС и ТДМ «Сириус. Кузбасс»

Г. Т. Васильчук

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«ПОДГОТОВКА КОМАНД К СОРЕВНОВАНИЯМ
ПО КИБЕРСПОРТУ»

Уровень программы: углубленный

Возраст обучающихся: 14-17 лет

Срок реализации: 72 часа

Разработчик программы:

Смышляева А.Л.,

заместитель директора по УВР

ГАУДО КО РЦВПС и ТДМ

«Сириус. Кузбасс»

Кемерово, 2023 г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00B60FF93738B297B433D37009B64EB5D8
Владелец: Васильчук Галина Талгатовна
Действителен: с 26.04.2023 до 19.07.2024

Куратор программы:

Смышляева А.Л., заместитель директора по УВР ГАУДО КО РЦВПС и ТДМ «Сириус. Кузбасс»;

Эксперты:

Канин Антон Валерьевич, директор киберспортивного клуба «WHYKICK» (г. Кемерово);

Сидоркин Вадим Витальевич, неоднократный победитель и призёр межрегиональных и всероссийских турниров по дисциплине DOTA-2, участник международных соревнований.

Деменчук Кирилл Дмитриевич, многократный чемпиона Кузбасса, чемпион России среди студентов, участник международных соревнований по дисциплине CS:GO, действующий игрок команды “WHYKICK team”.

Перспективы применения навыков и компетенций, полученных в ходе освоения программы:

Участие в региональном этапе соревнований «Кузбасская спортивная школьная лига». Обучающиеся смогут успешно принимать участие в региональных, межрегиональных, всероссийских соревнованиях.

Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.....	4
1.1 Пояснительная записка.....	4
1.2 Цели и задачи программы	7
1.3 Содержание программы	9
1.4 Планируемые результаты.....	13
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.....	15
2.1 Календарный учебный график.....	15
2.2 Условия реализации программы	17
2.3 Формы аттестации.....	18
2.4 Оценочные материалы.....	19
2.5 Методические материалы	19
2.6 Список литературы	21

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Подготовка команд к соревнованиям по киберспорту» *физкультурно-спортивной направленности* разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

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

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;

Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 ноября 2020 г. №678 «Об утверждении Порядка проведения всероссийской

олимпиады школьников»;

Приказы (распоряжения) региональных органов исполнительной власти субъектов Российской Федерации, осуществляющих управление в сфере образования;

Локальные акты учреждения.

Актуальность программы обусловлена потребностью в развитии киберспорта в Кузбассе. Россия первая страна в мире признала киберспорт (компьютерный спорт) официальным видом спорта. В сентябре 2020 года президент России Владимир Путин, выступая на Всероссийском открытом уроке, поддержал идею проведения киберспортивных турниров в школах. Он призвал организовать этот процесс и способствовать тому, чтобы развивать киберспорт с соревнования на региональном, всероссийском и международном уровнях.

Компьютерный спорт в образовании – это междисциплинарное явление, интегрирующее в себе науку (статистику и теорию вероятности), информатику, математику, лингвистику, физическую культуру, основанное на активном обучении школьников. Компьютерный спорт представляет обучающимся современные технологии, способствует развитию их коммуникативных способностей, развивает навыки взаимодействия, самостоятельности при принятии решений, раскрывает их творческий потенциал. В настоящее время в Кемеровской области-Кузбассе система подготовки школьных команд по данной дисциплине не сформирована. Наряду с этим происходит развитие школьного компьютерного спорта благодаря включению киберспорта в соревнования Кузбасской спортивной школьной лиги.

Реализация программы предполагает использование компьютеров. Важно отметить, что компьютер используется как средство игровой практики, но это не значит, что обучающиеся будут только играть, его использование направлено на тренировки для проведения успешных игр. Обучающиеся получают представление об особенностях планирования,

составления тактических схем и решения логических задач.

Компьютерные игры позволяют учащимся:

- совместно обучаться в рамках одной команды;
- распределять обязанности в своей команде;
- проявлять повышенное внимание культуре и этике общения;
- проявлять творческий подход к решению поставленной задачи;
- видеть реальный результат своей работы.

Новизна. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Подготовка команд к соревнованиям по киберспорту» включает подготовку углубленного уровня для спортсменов, играющих в турнирах по дисциплинам компьютерного спорта DOTA-2 и Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO) в составе действующих команд образовательных организаций, принимающих участие в соревнованиях Кузбасской спортивной школьной лиги и других.

Отличительной особенностью программы является то, что её участники уже обладают некоторым уровнем подготовки. Программа направлена на углубление знаний и игровых умений сформированных команд при подготовке к соревнованиям. Реализация программы предполагает использование форм организации материала, обеспечивающих доступ к сложным, узкоспециализированным и нетривиальным разделам в рамках содержательно-тематического направления программы. Также предполагает углубленное изучение содержания программы и доступ к околопрофессиональным и профессиональным знаниям в рамках содержательно-тематического направления программы. Это позволит полнее учесть интересы и профессиональные намерения детей, следовательно, сделать обучение более интересным для учащихся и, соответственно, получить более высокие результаты.

Адресат программы. На программу приглашаются команды обучающихся образовательных организаций Кемеровской области –

Кузбасса в возрасте 14 – 17 лет, проявляющих способности по киберспортивным дисциплинам по дисциплинам компьютерного спорта DOTA-2 и Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO).

Форма обучения по программе – очная с возможностью применения дистанционных образовательных технологий.

Объем программы 72 часа (5 модулей продолжительностью от 4 до 34 часов), срок освоения содержания программы (выбранных модулей) – 10-14 дней интенсивной профильной смены в ГАУДО КО «Региональный центр выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи «Сириус. Кузбасс».

Особенности организации образовательного процесса

Занятия проводятся в группах постоянного состава сформированных по направлению подготовки. Занятия проводятся ежедневно, согласно календарному графику смены максимальное количество часов в день не более 6. Общее количество часов по программе – 72.

1.2 Цели и задачи программы

Цель программы: совершенствование специальной подготовленности обучающихся по киберспорту, формирование готовности к участию в региональных, межрегиональных и всероссийских соревнованиях.

Задачи:

образовательные (предметные)

- обучить навыкам высокого уровня игры в выбранной киберспортивной дисциплине;
- научить основам построения коммуникации в команде, межличностных контактах и в рабочей группе;
- повысить уровень командной деятельности и индивидуального исполнения задач на своей игровой роли;
- научить использованию специальных методов подготовки и ведения киберспортивных мероприятий;

- познакомить с оборудованием для профессиональных киберспортивных игр.

личностные:

- способствовать развитию интереса к профессиональному киберспорту и ведению здорового образа жизни;

- выявить способности каждого обучающегося в области компьютерного спорта и цифровых технологий;

- способствовать формированию и развитию навыков в отдельных областях компьютерного спорта (специалист физической культуры и адаптивной физической культуры, спортсмен-игрок кибердисциплины, комментатор, аналитик, технический сотрудник)

- развивать умения эффективного решения проблемных ситуаций и выхода из непредвиденной ситуации;

- развивать коммуникативные навыки, навыки работы в команде, стремление добиваться положительного результата в деятельности, стремление к победе;

- развивать психофизиологические качества учеников: память, внимание, способность логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главном.

метапредметные:

- развивать умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.

- воспитание волевых, смелых, дисциплинированных, обладающих высоким уровнем социальной активности и ответственности юных киберспортсменов;

- способствовать повышению стрессоустойчивости, психологической гибкости, реализации творческого потенциала обучающихся.

- формирование потребности к ведению здорового образа жизни;
- развитие способности к соблюдению требований и следованию правилам как спортивным, так и общепринятым социальным;
- сформировать комплекс умений, которые помогут успешно продвинуть себя и реализовать себя в сфере компьютерного спорта и цифровых технологий: самопрезентация, планирование личного и рабочего времени, владение основными игровыми инструментами каждой кибердисциплины.

1.3 Содержание программы

Учебный план (общий)

№ п/п	Название модуля	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Организация рабочего места	3	3	6	собеседование
2.	Психологическая подготовка	1	3	4	собеседование
	Стрессоустойчивость	1	1	2	практическая работа
	Приёмы совладающего поведения	0	2	2	практическая работа
3.	Особенности тренировочного процесса в киберспорте	2	20	22	выполнение упражнений
	Общая физическая подготовка	1	10	11	выполнение упражнений
	Специальная физическая подготовка	1	10	11	выполнение упражнений
4.	Соревновательная подготовка	2	4	6	соревнование
5.	Модуль из вариативной части	16	18	34	выполнение упражнений
Всего		32	48	72	

Учебный план (вариативная часть)

№ п/п	Название модуля	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	DOTA 2	16	18	34	выполнение упражнений
	Игровые амплуа и взаимодействие	4	4	8	выполнение упражнений
	Анализ карты	4	4	8	выполнение упражнений

	Технико-тактическая подготовка	8	10	18	выполнение упражнений
2.	Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO)	16	18	34	выполнение упражнений
	Игровые амплуа и роли в команде	4	4	8	выполнение упражнений
	Анализ карты	4	4	8	выполнение упражнений
	Технико-тактическая подготовка	8	10	18	выполнение упражнений

Содержание учебного плана

1. Организация рабочего места.

Теория: Техника безопасности. Основы внутреннего устройства компьютера, требования к внешним периферийным устройствам. Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена

Практика: Техника правильной посадки и использования периферийных устройств. Помощь каждому обучающемуся в выработке правильного положения тела за компьютером. Как правильно совмещать работу за компьютером и физические тренировки.

Форма контроля: собеседование.

2. Психологическая подготовка

Тема 2.1. Стрессоустойчивость.

Теория: Стрессовые состояния. Копинг-стратегии. Мотивация.

Практика: Практические задания по повышению стрессоустойчивости. Профилактика стресса.

Тема 2.2. Приёмы совладающего поведения.

Практика: Отработка приёмов совладающего поведения. Методы саморегуляции.

3. Особенности тренировочного процесса в киберспорте

Тема 3.1. Общая физическая подготовка

Теория: Обзор правил некоторых традиционных видов спорта.

Практика: Спортивные игры по упрощённым правилам: футбол, волейбол, баскетбол, настольный теннис. Подвижные игры. Эстафеты.

Тема 3.2. Специальная физическая подготовка

Теория: Характеристика основных физических качеств.

Практика: Координационная подготовка. Скоростная подготовка. Развитие когнитивных способностей: память, внимание, логические операции мышления. Развитие мелкой моторики. Упражнения для осанки.

4. Соревновательная подготовка

Теория: Особенности организации и проведения киберспортивных турниров. Системы организации соревнований и определения победителей. Лиги и турниры.

Практика: Учебный турнир.

Вариативные модули

1. DOTA 2

1.1. Игровые амплуа и взаимодействие

Теория: Углубленное изучение персонажей и подходящих к нему предметов. Изучение взаимодействия актуальных патчу героев. Анализ популярных персонажей в игре и подбор героев максимально эффективных против них.

Практика: Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.

1.2. Анализ карты

Теория: Знакомство с картой, базовые обозначения на ней. Изучение ключевых позиций, правильного и своевременного перемещения.

Практика: Отработка полученных знаний во время теоретической части. Научиться своевременно перемещаться по карте, совместно реагировать на действия противника.

1.3. Техничко-тактическая подготовка

Теория: Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине, тактические приёмы помешать

противнику реализовать его роль в команде, тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде

Практика: Практические тренировки в звеньях, научиться правильно подавать информацию в игре и правильно реагировать на информацию получаемую от сокомандников. Отработка совместных действий на линиях звеньями. Отработка совместных действий на поздней стадии игры.

2. Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO).

2.1. Игровые амплуа и взаимодействие

Теория: Знакомство с ролями в команде. Базовое изучение каждой роли отдельно. Просмотр повтора игры одной из лучших команд мира и анализ действия каждого игрока на карте.

Практика: Индивидуальная подготовка к матчу - разминка. Распределение ролей между учащимися. Отработка командной игры в атаке и обороне.

2.2. Анализ карты

Теория: Изучение актуально пула карт в соревновательном режиме. Обозначения на картах, ключевые позиции и тайминги.

Практика: Отработка совместной игры в звеньях. Занимание ключевых позиций сообща, отработка совместной обороны занятых точек на картах.

2.3. Техничко-тактическая подготовка

Теория: Изучение базовых гранат на картах, подробный анализ ключевых позиций для раскида. Различные вариации атак и защиты на примере сильнейших команд.

Практика: Отработка полученного материала, индивидуальная тренировка с раскидкой гранат на различных картах. Совместная тренировка с применением гранат. Анализ собственной игры после матча, разбор и устранение ошибок.

1.4 Планируемые результаты

По окончании обучения по программе у учащихся можно будет наблюдать следующие результаты:

Образовательные (предметные):

знать/понимать:

- системные требования к аппаратуре для компьютерных игр;
- ассортимент современных игровых аксессуаров, их технические характеристики и особенности, способы и приёмы их детальной настройки;
- методы и приёмы командного взаимодействия, профилактики стресса.
- основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;

Метапредметные:

будут уметь:

- выполнять настройку и калибровку игровых аксессуаров;
- самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;
- продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
- использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности.

Личностные:

будут владеть:

- внимательностью, терпением, упорством в достижении цели;
- положительным отношением к труду в выбранной предметной сфере;
- навыками безопасной работы за компьютером, общей и специальной физической подготовки спортсмена;
- умением выстраивать собственный режим труда, отдыха, тренировок;
- эрудицией в выбранной киберспортивной дисциплине;
- готовностью к выступлению на высокоуровневых соревнованиях;
- приемами принятия решения в проблемной ситуации.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

Количество учебных дней – не менее 10 учебных дней.

№ п/п	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Теория	1	Организация рабочего места	Компьютерный класс	Собеседование
	Практика	1	Организация рабочего места	Компьютерный класс	Практическая работа
	Теория	1	Общая физическая подготовка	Спортивный зал	Выполнение упражнений
	Практика	1	Общая физическая подготовка	Спортивный зал	Выполнение упражнений
	Теория	1	Соревновательная подготовка	Учебная аудитория	Собеседование
	Теория	1	Анализ карты	Компьютерный класс	Выполнение упражнений
Итого за день: 6 часов					
2	Теория	1	Организация рабочего места	Компьютерный класс	Собеседование
	Практика	1	Организация рабочего места	Компьютерный класс	Практическая работа
	Практика	1	Общая физическая подготовка	Спортивный зал	Выполнение упражнений
	Теория	1	Специальная физическая подготовка	Спортивный зал	Выполнение упражнений
	Практика	2	Технико-тактическая подготовка	Компьютерный класс	Выполнение упражнений
Итого за день: 6 часов					
3	Теория	1	Организация рабочего места	Компьютерный класс	Собеседование
	Практика	1	Организация рабочего места	Компьютерный класс	Практическая работа
	Практика	1	Общая физическая подготовка	Спортивный зал	Выполнение упражнений
	Теория	1	Игровые амплуа и взаимодействие	Компьютерный класс	Выполнение упражнений
	Практика	1	Игровые амплуа и взаимодействие	Компьютерный класс	Выполнение упражнений
	Практика	1	Специальная физическая подготовка	Спортивный зал	Выполнение упражнений
Итого за день: 6 часов					
4	Теория	1	Анализ карты	Компьютерный класс	Выполнение упражнений
	Практика	1	Анализ карты	Компьютерный класс	Выполнение упражнений
	Практика	1	Общая физическая подготовка	Спортивный зал	Выполнение упражнений
	Практика	2	Технико-тактическая подготовка	Компьютерный класс	Выполнение упражнений
	Практика	1	Специальная физическая подготовка	Спортивный зал	Выполнение упражнений
Итого за день: 6 часов					

№ п/п	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
5	Теория	1	Игровые амплуа и взаимодействие	Компьютерный класс	Выполнение упражнений
	Практика	1	Игровые амплуа и взаимодействие	Компьютерный класс	Выполнение упражнений
	Практика	1	Общая физическая подготовка	Спортивный зал	Выполнение упражнений
	Теория	2	Технико-тактическая подготовка	Компьютерный класс	Выполнение упражнений
	Практика	1	Специальная физическая подготовка	Спортивный зал	Выполнение упражнений
Итого за день: 6 часов					
6	Теория	1	Анализ карты	Компьютерный класс	Выполнение упражнений
	Практика	1	Анализ карты	Компьютерный класс	Выполнение упражнений
	Практика	1	Общая физическая подготовка	Спортивный зал	Выполнение упражнений
	Теория	2	Технико-тактическая подготовка	Учебная аудитория	Выполнение упражнений
	Практика	1	Специальная физическая подготовка	Спортивный зал	Выполнение упражнений
Итого за день: 6 часов					
7	Теория	1	Игровые амплуа и взаимодействие	Компьютерный класс	Выполнение упражнений
	Практика	1	Игровые амплуа и взаимодействие	Компьютерный класс	Выполнение упражнений
	Практика	1	Общая физическая подготовка	Спортивный зал	Выполнение упражнений
	Теория	2	Технико-тактическая подготовка	Компьютерный класс	Выполнение упражнений
	Практика	1	Специальная физическая подготовка	Спортивный зал	Выполнение упражнений
Итого за день: 6 часов					
8	Теория	1	Анализ карты	Компьютерный класс	Выполнение упражнений
	Практика	1	Анализ карты	Компьютерный класс	Выполнение упражнений
	Практика	1	Общая физическая подготовка	Спортивный зал	Выполнение упражнений
	Теория	2	Технико-тактическая подготовка	Учебная аудитория	Выполнение упражнений
	Практика	1	Специальная физическая подготовка	Спортивный зал	Выполнение упражнений
Итого за день: 6 часов					
9	Теория	1	Игровые амплуа и взаимодействие	Компьютерный класс	Выполнение упражнений
	Практика	1	Игровые амплуа и взаимодействие	Компьютерный класс	Выполнение упражнений
	Практика	1	Общая физическая подготовка	Спортивный зал	Выполнение упражнений
	Практика	2	Технико-тактическая подготовка	Учебная аудитория	Выполнение упражнений
	Практика	1	Специальная физическая подготовка	Спортивный зал	Выполнение упражнений

№ п/п	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Итого за день: 6 часов					
10	Теория	1	Стрессоустойчивость	Компьютерный класс	Собеседование
	Практика	1	Стрессоустойчивость	Спортивный зал	Практическая работа
	Практика	1	Общая физическая подготовка	Учебная аудитория	Выполнение упражнений
	Практика	2	Технико-тактическая подготовка	Компьютерный класс	Выполнение упражнений
	Практика	1	Специальная физическая подготовка	Спортивный зал	Выполнение упражнений
Итого за день: 6 часов					
11	Теория	1	Соревновательная подготовка	Учебная аудитория	Выполнение упражнений
	Практика	1	Специальная физическая подготовка	Спортивный зал	Выполнение упражнений
	Практика	2	Соревновательная подготовка	Компьютерный класс	Соревнование
	Практика	2	Приёмы совладающего поведения	Учебная аудитория	Практическая работа
Итого за день: 6 часов					
12	Практика	1	Анализ карты	Учебная аудитория	Выполнение упражнений
	Практика	1	Специальная физическая подготовка	Спортивный зал	Выполнение упражнений
	Практика	2	Соревновательная подготовка	Компьютерный класс	Соревнование
	Практика	2	Технико-тактическая подготовка	Компьютерный класс	Выполнение упражнений
Итого за день: 6 часов					

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Для успешной реализации программы потребуется следующее оборудование, материалы, программное обеспечение и условия:

Учебная аудитория для занятий теоретического модуля, оборудованная экраном; мультимедийным проектором с HDMI- или VGA-входом, портативным компьютером с выходом в интернет; мобильным лекционным блоком; системой звукоусиления;

Высокопроизводительный персональный компьютер Hi-End класса, эргономичное рабочее место и широкополосный доступ в Интернет;

Кадровое обеспечение

Педагоги общеобразовательных, средних и высших учебных заведений, имеющие опыт работы со способными, талантливыми и/или одаренными детьми. Спортсмены и тренеры на высоком уровне владеющие преподаваемой дисциплиной, методикой обучения и воспитания, имеющие опыт участия в подготовке школьников к соревнованиям или участвовавшие в них в роли судьи или прошедшие стажировку в фонде «Таланты и успех» по направлению.

2.3 Формы аттестации

Применяются следующие виды и формы контроля:

- предварительный контроль, осуществляется в форме анализа результатов обучающегося по представленным документам направляющей организации;
- текущий контроль (оценка усвоения изучаемого материала) осуществляется педагогом в форме педагогического наблюдения, опроса;
- итоговый контроль – участие в соревновании, а также опрос теоретических знаний.

Форма фиксации образовательных результатов:

- приказ об утверждении состава участников программы;
- видеозапись лекционной части программы, анализа работы;
- перечень результатов турниров;
- фото;
- размещение информации на официальном сайте и официальном сайте Центра.

Формы демонстрации образовательных результатов – решение олимпиадных заданий теоретического и практического туров.

2.4 Оценочные материалы

С целью определения уровня теоретической подготовленности обучающиеся сдают теоретический тест либо собеседование по вопросам на выбор (приложение №1).

С целью определения уровня общей физической подготовленности обучающихся принимаются упражнения, отражающие уровень развития необходимых физических качеств (приложение №2).

2.5 Методические материалы

Особенности организации образовательного процесса очная методом интенсивного погружения, очная с применением дистанционных технологий.

Методы обучения и воспитания

Методы обучения: словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский проблемный; дискуссионный, проектный.

Методы воспитания: стимулирование, мотивация.

Формы организации образовательного процесса: индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая.

Формы организации учебного занятия

Беседа, встреча с интересными людьми, игра, лекция, мастер-класс, практическое занятие, самостоятельная работа, обучающий семинар, соревнование, тренинг, турнир, чемпионат.

Педагогические технологии, используемые при реализации программы:

технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология дифференцированного обучения, технология разноуровневого обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология дистанционного обучения, технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности,

коммуникативная технология обучения, технология развития критического мышления через чтение и письмо.

Как правило, 1/3 занятия отводится на изложение педагогом теоретических основ изучаемой темы, остальные 2/3 посвящены практическим работам. В ходе практических работ предусматривается анализ действий обучающихся, обсуждение оптимальной последовательности выполнения заданий, поиск наиболее эффективных способов решения поставленных задач.

Структура занятия:

1. Организационный момент;
2. Объяснение задания (теоретические знания, получаемые на каждом занятии, помогают учащимся узнавать, обогащая запас общих знаний);
3. Практическая часть занятия;
4. Подведение итогов;
5. Рефлексия.

Дидактические материалы

Мультимедийные презентации по теоретическому содержанию. Видеозаписи турниров чемпионатов мира, высокорейтинговых команд. Содержание творческого или практического задания и алгоритм его выполнения определяется педагогами исходя из особенностей игровой техники спортсменов и внутрикомандного взаимодействия.

Тестирование специальных физических способностей на платформе <https://cyberten.ru/>.

2.6 Список литературы

1. Ипатов Вячеслав «PilotBaker», «Язык твой – враг твой: как в футболе и киберспорте игроков учат манерам» [Электронный ресурс] URL: <https://www.cybersport.ru/dota-2/articles/yazyk-tvoi-vrag-tvoi-kak-v-futbole-i-kibersporte-igrokov-uchat-maneram>
2. Деникин А. А., Могут ли видеоигры быть искусством? /Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013.– С. 90-96.
3. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 20.04.2023)

Литература для обучающихся

1. Дайвер М., Твой путь в киберспорт, перевод Самсонов П. А., Попурри, 2017 г. 192 с.
2. Ипатов Вячеслав «PilotBaker», «Как хорошо вы знаете геймерский сленг?» [Электронный ресурс] URL: <https://www.cybersport.ru/games/articles/reteik-dispel-i-paverspaik-kak-khorosho-vy-znaete-geimerskii-sleng>
3. Ипатов Вячеслав «PilotBaker», «Угадай персонажа видеоигры по его оружию» [Электронный ресурс] URL: <https://www.cybersport.ru/games/articles/ugadai-personazha-videoigry-po-ego-oruzhiyu-test-dlya-tekh-kto-znaet-tolk-v-krutykh-pushkakh-i-mechakh>
4. Ли Р., Киберспорт: Good Luck! Have Fun!, Эксмо, 2018, перевод Соловьев А., ISBN 978-5-04-097471-9, 352 с.
5. Кирюкин Андрей «FUki». «USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro» [Электронный ресурс] URL: <https://www.cybersport.ru/other/news/usm-holdings-alishera-usmanova-investiruet-v-kibersport> (дата обращения 20.04.2023)
6. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 20.04.2023)
7. Шрейер Д., Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр. 2-е издание, Эксмо, 2019, перевод Степанова Л.И., ISBN: 978-5-04-098960-7, 368 с., 12+

Вопросы для проверки уровня освоения теоретических знаний

Вопросы для проверки уровня освоения теоретических знаний CS:GO

- Правила правого и левого пика, дальней и ближней стенки.
- Фишки со смоком, моликом, флешками и биндами.
- Что такое дефолт и для чего он нужен.
- Экономика за атаку и защиту.
- Пистолетные раунды и их вариации.
- Как выстраивать раунд от экономики.
- Как взаимодействовать с командой в постплент-ситуациях.
- Правильная коммуникация и выстраивание отношений к игре и команде.
- Основные дефолты за атаку и защиту на de_dust2, de_mirage, de_inferno, de_train, de_overpass, de_vertigo и de_nuke.
- Основные форс-раунды и антиэко за атаку и защиту на de_dust2, de_mirage, de_inferno, de_train, de_overpass, de_vertigo и de_nuke.

DOTA2

- Что такое макроигра?
- Зоны на карте.
- Макроигра коров: керри, мид, офлейн.
- Макроигра саппортов.
- Макроигра профессиональных команд.
- Разбор макроигры команды T1.
- Разбор макроигры топовой команды OG.

Контрольные практические задания

CS:GO

- Анализ демозаписи игры.
- Смотрим на реализацию дефолтов.
- Смотрим на раунды от экономики.
- Подмечаем быстрые и медленные раунды.
- Проверка домашнего задания и разбор ошибок.

DOTA 2

- Игра на большое количество очков в пубlike.
- Разбор основных ошибок.
- Задание на выигрыш больше РМ-ов.