

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение города Новосибирска
«Лицей №22 «Надежда Сибири»

Главный корпус на Советской: г. Новосибирск, ул. Советская, 63, тел. 222-35-15,
e-mail: l_22@edu54.ru

Корпус 99 на Чаплыгина: г. Новосибирск, ул. Чаплыгина, 59, тел. 223-74-15


РАССМОТРЕНО


СОГЛАСОВАНО

на заседании кафедры физического
воспитания

Заместитель директора

1 № 1 от 28.08.2025

 Н.А. Данилова
от 29.08.2025

 Е.С.Махарынец

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Школьного спортивного клуба «Надежды Сибири»

Киберспорт

(уровень основного общего образования)

Разработчик:
Учитель Поваров Н.А.

Новосибирск
2025

Оглавление

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ.....	3
1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.2 СВЕДЕНИЯ О ПРОГРАММЕ	4
1.3 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	5
1.4 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	6
1.5 УЧЕБНЫЙ ПЛАН.....	8
1.6 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.....	9
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	10
2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК.....	10
2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	11
2.3 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ	12
2.4 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.....	12
2.5 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ	13
2.6 ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ	14
2.7 ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ И ЛИТЕРАТУРА.....	14

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «Киберспорт Dota 2» относится к программам **физкультурно-спортивной направленности** и предназначена для изучения обучающимися 12-18 лет на базе МАОУ Лицея № 22 «Надежда Сибири» г. Новосибирска.

Программа внеурочной деятельности «КиберСпорт» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

1. Распоряжения Правительства РФ от 12.11.2020 № 2945-р «Об утверждении плана мероприятий по реализации в 2021 — 2025 г. г. Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
2. Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года и плана мероприятий по ее реализации, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р;
3. Указа Президента Российской Федерации «Стратегия научно- технологического развития Российской Федерации» (редакция от 15.03.2021г. N*143);
4. Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
5. Паспорта приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденного президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и приоритетным проектам 30 ноября 2016 г;
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
7. Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, разработанных Министерством образования и науки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование»;
8. Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
9. Письмо Минобрнауки России от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);
10. Распоряжение Правительства ЧО № 901-рп от 20.09.2022 г. «Об утверждении регионального плана мероприятий на 2022 – 2024 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
11. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ № 652-н от 21.09.2021 г «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
12. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 N 467 (ред. от 21.04.2023) «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (Зарегистрировано в Минюсте России 06.12.2019 N 56722);

Актуальность: Киберспорт – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Киберспортивные соревнования имеют четкие отличия от так называемых казуальных компьютерных игр.

В 2004 году киберспорт в России был признан официальным видом спорта и зарегистрирован Государственным комитетом статистики.

Актуальность данного направления подчеркивается его абсолютной демократичностью к физическим данным участников соревнований – обучающиеся с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

Индустрия киберспортивных соревнований имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удаленной работы.

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

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

Кроме того, в ходе данного курса учащиеся обучаются обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе курса учащиеся будут участвовать не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет учащимся опыт, который позволит им не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

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

Программа является модифицированной, разработанной на основе ряда дополнительных общеобразовательных программ и собственного опыта работы с игровыми ресурсами.

Адресат программы. Возраст детей, участвующих в реализации программы внеурочной деятельности – от 12 до 18 лет.

Срок реализации: 1 год

Направленность: физкультурно-спортивная

Язык реализации программы: русский

Особенности реализации программы: модульный принцип

Уровень освоения: базовый

Форма обучения: очная с возможным применением дистанционных технологий

Форма организации: в группах до 10 человек

Режим занятий: 1 раз в неделю по 4 часа

Методы обучения: наглядный, практический

1.2 Сведения о программе

«Киберспорт Dota 2» на 2024-2025 уч. год

Описание программы «Киберспорт Dota 2» на 2024 - 2025 уч. год

Название программы	«Киберспорт Dota 2» (базовый уровень)
Возраст обучающихся	12-18 лет
Длительность программы (в часах)	132 часа

Количество занятий в неделю	1 занятие в неделю по 4 учебных часа
Цель, задачи	Цель: Создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои коммуникативные навыки через приобщение к компьютерному спорту (киберспорту). Задачи: Развитие тактического мышления, навыков планирования деятельности.
Краткое описание программы	Киберспорт в России признан официальным видом спорта. Киберспорт – игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Обучение направлено на овладение различными формами ведения спортивной борьбы в процессе соревновательной деятельности. Она включает в себя: изучение общих положений тактики, приемов судейства и положения о соревнованиях, тактического опыта сильнейших спортсменов, освоение умений строить свою тактику; моделирование необходимых условий в тренировке и контрольных соревнованиях для практического овладения тактическими построениями. Результатом является обеспечение определенного уровня тактической подготовленности спортсмена или команды. Тактическая подготовленность киберспортсменов связана с использованием разнообразных технических приемов, со способами их выполнения, выбором наступательной, оборонительной, контратакующей тактики и ее формами.
Первичные знания, необходимые для освоения программы	Требований к наличию специальных знаний и предварительной подготовки не предъявляется.
Результат освоения программы	Освоение необходимой терминологии, приобретение тактических и стратегических навыков при планировании соревнований. Изучение основ киберспорта как спортивной дисциплины. Понимание основных правил и особенностей проведения киберспортивных игр.
Перечень соревнований, в которых учащиеся смогут принять участие	Чемпионаты по Dota 2: Кубок России по киберспорту Чемпионат России по компьютерному спорту Турниры серии «Играем Дома»
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	Персональный компьютер (на каждого участника); мультимедийный проектор; видеоматериалы разной тематики по программе; выход в сеть Internet.
Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	Отличительная особенность заключается во внедрении в образовательный процесс новых информационных технологий, побуждающих учащихся решать самые разнообразные логические и конструкторские проблемы. Киберспорт является интеллектуальным видом спорта, а также эффективным средством развития тактического мышления.

1.3 Цель и задачи программы

Цель программы: создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои коммуникативные навыки через приобщение к компьютерному спорту (киберспорту).

Задачи

Обучающие:

- научить разбираться в совместимости комплектующих компьютера для киберспорта;
- познакомить обучающихся с основами киберспорта как спортивной дисциплины;
- научить основным правилам и особенностям проведения киберспортивных игр;
- изучить основы игры Dota 2.

Метапредметные:

- формирование лидерских качеств, психологической и коммуникативной культуры обучающихся;
- развитие дисциплины, ответственности, навыков планирования своей деятельности;
- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность; познавательный интерес;
- формирование умения работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе, команде.

Личностные:

- формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;
- стимулировать навыки познавательной активности, развивать коммуникативные навыки;
- научить строить доверительные дружеские отношения.

1.4 Содержание программы

Раздел 1. Введение в курс.

Тема 1. Вводное занятие и техническая подготовка

Теория. Знакомство с программой курса, его содержанием, формами работы, практическими работами. Проведение инструктажа по технике безопасности. Гаджеты. Создание аккаунта Steam. Настройка игры.

Тема 2. Проверка навыков учащихся в обучении Dota 2

Практика. Прохождение встроенного обучения в игре.

Раздел 2. Обучение игре Dota 2.

Тема 3. Обзор карты

Теория. Изучение карты игры.

Практика. Работа с компьютером.

Тема 4. Смотрим роли и персонажей

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

Практика. Просмотр героев по ролям и выбор наиболее комфортного.

Тема 5. Прокачка и применение способностей

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

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

Тема 6. Предназначение игровых предметов и артефактов

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

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

Тема 7. Экономика, опыт и фарм

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

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

Тема 8. Теория и практика микро/макро контроля

Теория. Что такое микро/макро игра?. Важность микро/макро игры. Основные структурные элементы в микро/макро игре.

Практика. Определение уровня владения стратегиями микро/макро игры. Отработка основных сценариев микро/макро игры.

Тема 9. Изучение режимов в игре и игра против ботов

Теория. Что такое игра против ботов, All pick и рейтинговая игра.

Практика. Игра против ботов.

Тема 10. Игра командой против ботов

Теория. Делением на команды по 5 человек.

Практика. Игра командой в 5 человек против ботов.

Тема 11. Психологическая подготовка к игровым ситуациям и игра командами 5x5

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

Практика. Отработка упражнений для нормализации стрессовых ситуаций.

Тема 12. Промежуточная аттестация

Практика. Игры против друг друга, команда на команду.

Тема 13. Как принимать поражения и извлекать уроки из неудачных игр

Теория. Приёмы работы с отрицательными эмоциями. Правила киберспортивных соревнований, связанные со взаимодействием игроков.

Практика. Анализ записей игр команд.

Тема 14. Работа с башнями

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

Практика. Отработка индивидуальных стратегий, при использовании башен.

Тема 15. Как найти свою роль в команде

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

Практика. Нарботка опыта команды. Отработка командных стратегий взаимодействия.

Тема 16. Основные режимы игр и тек особенности

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

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

Тема 17. Особенности рейтинговых игр и ведение стадии выбора персонажей

Теория. Особенности рейтинговых игр, ведение Драфта. All Pick. Capitan mode.

Практика. Калибровка своего текущего рейтинга.

Тема 18. Разбор ошибок, обсуждение, продолжение калибровки в рейтинговых играх

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

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

Тема 19. Просмотр записей матчей, обсуждение, изучение тактики и практика

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

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

Тема 20. Командная игра 5x5

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

Тема 21. Просмотр записей матча, разбор ошибок

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

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

Тема 22. Психологическая подготовка к игровым ситуациям, подготовка к итоговой аттестации

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

Практика. Отработка упражнений для нормализации стрессовых ситуаций.

Тема 23. Аттестация по итогам освоения программы

Практика. Участие в соревновательной среде: Игрок может принять участие в соревнованиях или турнирах, где его игровые навыки, тактическое мышление и командная работа будут проверены и оценены.

1.5 Учебный план

№ п/п	Наименование модуля, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практ.	
Раздел 1. Введение в курс		2	1	1	
1.	Вводное занятие и техническая подготовка	1	1	0	Собеседование
2.	Проверка навыков учащихся в обучении Dota 2	1	0	1	Практика в игре
Раздел 2. Обучение игре Dota 2		134	19	115	
3.	Обзор карты	3	1	2	Собеседование, Наблюдение, Практика в игре
4.	Смотрим роли и персонажей	3	1	2	Собеседование, Наблюдение, Практика в игре
5.	Прокачка и применение способностей	8	1	7	Собеседование, Наблюдение, Практика в игре

6.	Предназначение игровых предметов и артефактов	8	1	7	Собеседование, Наблюдение, Практика в игре
7.	Экономика, опыт и фарм	8	1	7	Собеседование, Наблюдение, Практика в игре
8.	Теория и практика микро/макро контроля	8	1	7	Собеседование, Наблюдение, Практика в игре
9.	Изучение режимов в игре и игра против ботов	8	1	7	Собеседование, Наблюдение, Практика в игре
10.	Игра командой против ботов	4	1	3	Собеседование, Наблюдение, Практика в игре
11.	Психологическая подготовка к игровым ситуациям и игра командами 5x5	4	1	3	Собеседование, Наблюдение, Практика в игре
12.	Промежуточная аттестация	4	0	4	Чемпионат
13.	Как принимать поражения и извлекать уроки из неудачных игр	4	1	3	Собеседование, Наблюдение, Практика в игре
14.	Работа с башнями	8	1	7	Собеседование, Наблюдение, Практика в игре
15.	Как найти свою роль в команде	8	1	7	Собеседование, Наблюдение, Практика в игре
16.	Основные режимы игр и тек особенности	8	1	7	Собеседование, Наблюдение, Практика в игре
17.	Особенности рейтинговых игр и ведение стадии выбора персонажей	8	1	7	Собеседование, Наблюдение, Практика в игре
18.	Разбор ошибок, обсуждение, продолжение калибровки в рейтинговых играх	8	1	7	Собеседование, Наблюдение, Практика в игре
19.	Просмотр записей матчей, обсуждение, изучение тактики и практика	8	1	7	Собеседование, Наблюдение, Практика в игре
20.	Командная игра 5x5	4	0	4	Практика в игре
21.	Просмотр записей матча, разбор ошибок	4	2	2	Собеседование, Наблюдение
22.	Психологическая подготовка к игровым ситуациям, подготовка к итоговой аттестации	8	1	7	Собеседование, Наблюдение, Практика в игре
23.	Аттестация по итогам освоения программы	8	0	8	Чемпионат
	Итого:	136	20	116	

1.6 Планируемые результаты

В процессе занятий по программе к окончанию учебного года обучающихся будут уметь:

- планировать – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели;
- прогнозировать – предвосхищение результата;
- осуществлять контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);
- осуществлять коррекцию – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;
- осуществлять оценку – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- осуществлять поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме.

Предметные:

- умение определять оптимальную конфигурацию комплектующих компьютера для киберспорта;
- изучение основ киберспорта как спортивной дисциплины;
- понимание основных правил и особенностей проведения киберспортивных игр;
- освоение основ игры Dota 2.

Личностные:

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; проявление лидерских качеств;
- готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности, продуктивной и доброжелательной работе в команде;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

В результате образовательной деятельности при решении разнообразных учебно-познавательных и учебно-практических задач, у обучающихся будут формироваться и развиваться необходимые универсальные учебные действия и специальные учебные умения, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» №28 от 28.09.2020.

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
--------------	----------------------	--------------------------	---------------

2024-2025	33	136	1 раз в неделю по 4 учебных часа
-----------	----	-----	----------------------------------

2.2 Условия реализации программы

Для успешной реализации данной программы необходимы следующие условия:

Материально-техническое обеспечение:

Занятия проходят в помещении с оптимальными условиями, отвечающими требованиям СанПиН, на Лицея №22 «Надежда Сибири» г. Новосибирска.

Для реализации учебных занятий используется следующее оборудование и материалы:

1. столы для компьютера;
2. компьютерные стулья;
3. системный блок;
4. монитор;
5. клавиатура и мышь;
6. наушники и микрофон;
7. моноблочное интерактивное устройство;
8. видеоматериалы разной тематики по программе;
9. выход в сеть Internet.

Информационное обеспечение:

Операционная система Windows; Интернет-источники; поддерживаемые браузеры (для работы LMS): Microsoft edge, Chrome, Firefox, Yandex Browser, Opera, сетевая карта; звуковая карта; колонки;

Программное обеспечение:

- операционная система Windows 10 и выше;
- Discord, Steam, Dota 2;
- любой браузер для интернет-серфинга.

Кадровое обеспечение программы

Программа реализуется Поваров Н.А., учителем физической культуры. Образование: высшее педагогическое.

Организационно-методическое обеспечение

Отличительной особенностью дополнительной общеразвивающей программы «Киберспорт» является использование в процессе обучения кейс-метода.

Кейс – история, описывающая реальную ситуацию, которая требует проведения анализа, выработки и принятия обоснованных решений. Кейс включает набор специально разработанных учебно-методических материалов. Кейсовые «продукты» могут быть самостоятельным проектом по результатам освоения модуля, или общего проекта по результатам всей образовательной программы.

Высокая эффективность кейс-метода

1. развитие навыков структурирования информации;
2. освоение технологий выработки управленческих решений различного типа (стратегических, тактических);
3. актуализация и критическое оценивание накопленного опыта в практике принятия решений;
4. эффективная коммуникация в процессе коллективного поиска и обоснования решения;
5. разрушение стереотипов и штампов в организации поиска верного решения;
6. стимулирование инноваций за счет синергетики знаний — развитие системного, концептуального знания;
7. повышение мотивации на расширение базы теоретического знания для решения прикладных задач.

Возможности кейс - технологии в образовательном процессе:

1. повышение мотивации учения у обучающихся;
2. развитие интеллектуальных навыков у учащихся, которые будут ими востребованы при дальнейшем обучении и в профессиональной деятельности.

Использование кейс-технологии имеет ряд преимуществ:

1. у учащихся развивается умение слушать и понимать других людей, работать в команде;
2. в жизни ребятам пригодится умение логически мыслить, формулировать вопрос, аргументировать ответ, делать собственные выводы, отстаивать свое мнение;
3. достоинством кейс-технологий является их гибкость, вариативность, что способствует развитию креативности.

2.3 Формы аттестации

Для определения результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы «Киберспорт» разработана система контроля, который предусматривает мониторинг уровня подготовки обучающихся на всех этапах реализации программы.

Для определения результативности освоения программы используются следующие формы аттестации (текущая аттестация, промежуточная аттестация, аттестация по итогам освоения программы) и формы контроля (анализ результатов участия обучающихся в соревновании)

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов (зафиксированных в учебно-тематическом плане): педагогическое наблюдение, анализ на каждом занятии педагогом и учащимися качества приобретенных навыков общения, соревнование, анализ участия коллектива и каждого обучающегося в матчах.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: анкеты для родителей и учащихся, аналитическая справка, аналитический материал, грамота, журнал посещаемости, протокол соревнований, фото, отзыв детей и родителей, свидетельство (сертификат), статья и др.

Сведения о реализации права на предоставление документа об обучении (обучающиеся, успешно освоившие дополнительную общеобразовательную программу, выдается свидетельство, которое самостоятельно разрабатывается и утверждается образовательной организацией, могут выдаваться почетные грамоты, призы или устанавливаться другие виды поощрений).

2.4 Оценочные материалы

Промежуточная аттестация и аттестация по итогам освоения программы

ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ АТТЕСТАЦИИ УЧАЩИХСЯ

Название программы: _____

Группа: _____

Педагог: _____

ВРЕМЯ: _____

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПЛОЩАДКА: _____

№ П/П	ФИО	Результат кол-во побед	Балл
1			
2			
3			
4			

5			
6			
7			
8			
9			
10			

9-12 балла (высокий уровень) – высокий уровень развития компетенции. Обучающийся (его знания, умения) выделяются на общем фоне своей успешностью (оригинальностью, качеством).

5-8 балла (средний уровень) – промежуточный уровень.

1-4 балл (низкий уровень) – трудности в понимании заданий и учебного материала; низкий уровень развития компетенции, недостаточная активность.

1 победа - 1 балл.

2.5 Методические материалы

Методические материалы включают в себя совокупность словесных, наглядных и практических методов.

К словесным методам относятся: лекция, рассказ, беседа, дискуссия, проблемный диалог, работа с книгой. В отличие от монологических методов (рассказ, лекция) активные методы (беседа, дискуссия, проблемный диалог) предусматривают включение обучающихся в обсуждение материала, что развивает их интерес к процессу познания. Кроме того, дискуссия учит прислушиваться к чужому мнению и объективно оценивать значение различных точек зрения. Работа с печатными материалами нацелена на развитие у обучающихся внимания, памяти и логического мышления.

Практические методы предполагают активную деятельность обучающихся и включают: упражнения (выполнение обучающимися умственных либо практических действий, целью которых является овладение определенным навыком в совершенстве), лабораторные и практические работы, во время которых обучающиеся изучают какие-либо явления при помощи оборудования или обучающих машин.

Наглядные методы подразумевают использование в учебном процессе просмотра видео записей игры профессиональных киберспортсменов.

Также методические материалы содержат задания по всем типам методов познавательной деятельности: объяснительно-иллюстративного; репродуктивного характера; проблемного изложения.

Используемые методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности включают две группы:

1. методы стимулирования и мотивации интереса к учению (дискуссия, диспут, включение учащихся в ситуацию личного переживания успеха в учебе, в другие ситуации эмоционально-нравственных переживаний, метод опоры на полученный жизненный опыт, метод познавательной игры);
2. методы стимулирования и мотивации долга и ответственности в учении (убеждение, положительный пример, практическое приучение к выполнению требований, создание благоприятных условий для общения, поощрения и поиска, оперативный контроль над выполнением требований, благодарность, награда).

По формам организации образовательного процесса используется индивидуально-групповая, групповая, работа в парах, совместная партнёрская деятельность.

Формы организации учебных занятий имеют ярко-выраженную практическую направленность и могут включать в себя деловую ролевую игру, беседу, практическое занятие, «мозговой штурм», мастер-классы, проектную деятельность, участие в соревнованиях и т.п.

Педагогические технологии, используемые в процессе, также имеют личностно-ориентированную и деятельностную направленность: технология проблемного обучения, технология игровой деятельности.

2.6 Воспитательный компонент

Общей целью воспитания является формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Задачи воспитания:

1. реализовывать воспитательный потенциал общеобразовательных общеразвивающих программ и возможности учебного занятия и других форм образовательных событий;
2. развивать социальное партнерство как один из способов достижения эффективности воспитательной деятельности;
3. организовывать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, активно их включать в образовательный процесс, содействовать формированию позиции союзников в решении воспитательных задач;
4. использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству;
5. содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;
6. формировать сознательное отношение обучающихся к своей жизни, здоровью, здоровому образу жизни, а также к жизни и здоровью окружающих людей.
7. создавать инновационную среду, формирующую у детей и подростков изобретательское, креативное, критическое мышление через освоение дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ нового поколения в области инженерных и цифровых технологий;
8. повышать разнообразие образовательных возможностей при построении индивидуальных образовательных траекторий (маршрутов) обучающихся;
9. оптимизировать систему выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и подростков, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию обучающихся.

2.7 Информационные ресурсы и литература

1. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры?. [Электронный ресурс] URL: <https://postnauka.ru/talks/41340>
2. Вячеслав «PilotBaker» Ипатов «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. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров. [Электронный ресурс] URL: <https://postnauka.ru/video/21661>
4. Вячеслав «PilotBaker» Ипатов «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>
5. Русскоязычный сайт Dota 2. [Электронный ресурс] URL: <https://www.dota2.com/news>
6. Dota 2 вики. Энциклопедия Dota 2. [Электронный ресурс] URL: https://dota2.fandom.com/ru/wiki/Dota_2_Вики
7. Dota 2 - Киберспорт. Раздел соревновательных мероприятий. [Электронный ресурс] URL: <https://www.dota2.com/esports/>