

Областное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Лицей — интернат №1» г. Курск  
Региональный центр выявления и поддержки одаренных детей  
«УСПЕХ»

СОГЛАСОВАНО на заседании экспертного совета Протокол № <u>9</u> « <u>31</u> » <u>05</u> 20 <u>22</u> г Председатель ЭС	УТВЕРЖДЕНО Директор ОБОУ «Лицей-интернат №1» г. Курска М.Е. Моршнева	ВВЕДЕНО в действие Приказ № <u>889</u> от <u>6.06.22</u> г.
---	--	--



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**  
**«Боевая арена Dota 2»**  
(киберспорт)

Направление – физкультурно-спортивное  
Целевая аудитория: 14-17 лет  
Длительность: - 234 часа  
Автор программы: Костин Егор Юрьевич, учитель по направлению «Спорт»

# **Комплекс основных характеристик программы**

## **Пояснительная записка**

**Направленность программы:** спортивная

**Актуальность программы:** Компьютерный спорт это очень молодой вид спорта, но уже понятно, что это спорт будущего. С каждым годом всё больше и больше юных ребят и девушек проявляют интерес к соревновательным компьютерным играм. В сегодняшнее время вы с трудом найдёте ребёнка, который бы не проводил своё свободное время за компьютером или в смартфоне, так вот киберспорт способен и как раз сосредоточен на том, чтобы направить эту потребность ребёнка в правильное русло. Киберспорт это не бездумная трата времени за очередной бесполезной компьютерной игрой, это командный дух, это соревнования, это тренировки и достижение успеха. Огромное количество турниров, солидные призовые, профессиональные организации, тренеры, аналитики, комментаторы, и спортсмены. Реальность такова, что компьютерный спорт практически обошёл по заинтересованности людей многие традиционные виды спорта и уверенно продолжает набирать обороты. Важно не запрещать, а разбираться, в чём заинтересован ребёнок, программа поможет раскрыться и приумножить мотивацию и навыки, улучшить свои спортивные и умственные показатели.

**Педагогическая целесообразность:** Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что в процессе её реализации обучающиеся овладевают знаниями, умениями, навыками, которые направлены на их дальнейшее развитие как спортсмена и как личности в целом.

**Отличительные особенности программы:** Киберспорт это спорт с очень низким порогом входа, практически любой может начать и постараться добиться успеха в той или иной соревновательной компьютерной игре в одиночку, но в процессе становления человек (ребёнок) сталкивается с рядом трудностей и проблем, которые без помощи опытного наставника очень нелегко разрешить. Программа сосредоточена на очной форме обучения, что позволяет ученикам улучшить свой уровень коммуникации, быстрее усваивать информацию, получаемую от преподавателя, а также даёт возможность получить большое количество практики.

**Особенности организации образовательного процесса:** К особенностям организации образовательного процесса можно отнести обязательное наличие компьютерной техники. Клавиатура, компьютерная мышь, наушники, микрофон всё это инвентарь киберспортсмена, без которого он не может вести свою подготовительную деятельность, наша программа подразумевает предоставление этой техники для желающих пройти обучение.

**Адресат программы:** Программа рассчитана на обучающихся от 14 до 17 лет. Оптимальное число обучающихся составляет 10 человек.

**Подростковый возраст (14-17 лет).** Признаком возраста является переход от детства к взрослости. Социальная ситуация развития характеризуется стремлением приобщиться к миру взрослых, ориентацией поведения на общепринятые нормы и ценности, эмансипацией от взрослых и группирование. Главной направленностью жизнедеятельности является личностное общение в процессе обучения и организационно-трудовой деятельности, стремление занять положение в группе сверстников. Кризисным моментом возраста является чувство «взрослости», восприятие себя и самооценка. Происходит становление человека как субъекта собственного развития. Возраст характеризуется теоретическим рефлексивным мышлением, интеллектуализацией восприятия и памяти, личностной рефлексией и гипертрофированной потребностью в общении со сверстниками.

**Условия зачисления:** Тестирование

**Форма обучения.** Очно-заочная. В процессе реализации программы используются разнообразные формы занятий: 1. Теория; 2. Практическая работа с постоянным, индивидуальным консультированием обучающихся; 3. Игра; 4. Викторина; 5. Соревнования и др.

## **Цель и задачи дополнительной общеобразовательной программы**

**Цель программы** – целью программы является организация и реализация правильного тренировочного процесса для молодых киберспортсменов, их подготовка для выступления на областных и всероссийских соревнованиях, а также получение ими информации об основах компьютерного спорта и возможностях, которые он предоставляет.

### **Задачи:**

личностные: создание правильного образа киберспортсмена в глазах обучающихся.

метапредметные: улучшение навыков коммуникации, реакции, быстроты мышления, работы в команде, мелкой моторики пальцев, концентрации внимания, умения быстро и правильно принимать решения в стрессовой ситуации.

предметные: предметными задачами являются победы и призовые места на областных и всероссийских соревнованиях по компьютерному спорту, а

также получение спортивных разрядов по виду спорта «компьютерный спорт». Результаты выступления на турнирах являются показателями усвоения материала программы.

## Планируемые результаты

### личностные результаты:

- Формирование у ребёнка правильного образа киберспортсмена, который на первое место ставит тренировочный процесс, работу в команде и личностный рост.

### метапредметные результаты:

- Улучшения в коммуникации с командой;
- Улучшение реакции;
- Улучшение скорости мышления;
- Улучшения в принятии быстрых решений в стрессовой ситуации;
- Улучшения в мелкой моторике пальцев;
- Улучшение концентрации внимания.

### предметные результаты:

- Получение учениками спортивного разряда по виду спорта «Компьютерный спорт»
- Попадание в сборную области по компьютерному спорту

## Содержание дополнительной общеобразовательной программы

### Учебный план

№	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	<b>Введение в программу</b>	<b><u>3</u></b>	1	2	
2	<b>Основы и развитие компьютерного спорта и игровой индустрии в целом / Основные сведения для знакомства с механикой Dota 2</b>	<b><u>59</u></b>	11	48	Упражнения для самостоятельного выполнения/тест

3	<b>Главные киберспортивные соревнования, сильнейшие игроки и команды по Dota 2 / Основы командного взаимодействия</b>	<b><u>102</u></b>	32	70	Упражнения для самостоятельного выполнения/тест
4	<b>Актуальные профессии в киберспорте / Драфт-пики</b>	<b><u>67</u></b>	33	34	Проверка усвоенных знаний соревновательным методом/тест
5	<b>Итоговое занятие</b>	<b><u>3</u></b>	1	2	

### Содержание учебного плана

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
	<b>I. Введение в программу</b>			
1.	Вводное занятие	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
	<b>II Основы и развитие компьютерного спорта и игровой индустрии в целом / Основные сведения для знакомства с механикой Dota 2</b>	<b><u>11</u></b>	<b><u>48</u></b>	<b><u>59</u></b>
2.	История киберспорта / Главное меню. Основные элементы управления	3	12	15
3.	Изменения в игровой индустрии за последние 10 лет / Разбор внутриигровых предметов и применение их в игровом процессе.	3	12	21
4.	Образ современного киберспортсмена / Знакомство с персонажами игры	3	12	21
5.	Что такое спортивный разряд по виду спорта «компьютерный спорт» и как его получить?/Распределение игровых ролей.	2	12	20
6.	<b>III. Главные киберспортивные соревнования, сильнейшие игроки и команды по Dota 2 / Основы командного взаимодействия</b>	<b><u>32</u></b>	<b><u>70</u></b>	<b><u>102</u></b>
7.	Турниры по Dota 2, которые входят в DPC, The International / Лайнинг стадия. Основные комбинации персонажей и способностей в игре	8	26	42

8.	Сильнейшие профессиональные команды по Dota 2 и их достижения / Вардинг, отводы и пулы лесных крипов, контроль рун	8	16	24
9.	Сильнейшие профессиональные игроки в Dota 2 и их достижения / Особенности механики ластхита.	8	12	18
10.	Лучшие киберспортивные организации, секрет успеха/Базовые основы позиционной игры (Основные командные перемещения на разных стадиях игры)	8	16	24
11.	<b>IV. Актуальные профессии в киберспорте / Драфт-пики</b>	<b><u>33</u></b>	<b><u>34</u></b>	<b><u>67</u></b>
12.	Тренер, менеджер, аналитик, психолог профессиональной киберспортивной организации/Основные особенности выбора героев для разных стадий игры (начальная, средняя и конечная стадии игры)	12	6	15
13.	HOST, SMM киберспортивной организации / Разбор базовых стратегий игры. Практическое применение	9	18	27
14.	СЕО киберспортивной организации, владелец компьютерного клуба, киберспортивный комментатор, стример / Участие в соревнованиях по компьютерному спорту	12	10	19
	<b>Итоговое занятие:</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
	<b>Итого:</b>	<b><u>78</u></b>	<b><u>156</u></b>	<b><u>234</u></b>

## Оценочные материалы

### Критерии и показатели оценки уровня образовательных результатов (сводные листы)

#### Введение в программу

Вводное занятие

- Контроль оценки усвоенного материала не требуется.

#### 2. Основы и развитие компьютерного спорта и игровой индустрии в целом / Основные сведения для знакомства с механикой Dota 2

##### 2.1 История киберспорта / Главное меню. Основные элементы управления.

Качество выполнения проекта оценивается по шкале от 1 до 3 баллов по следующим критериям:

1. В тесте на знание истории киберспорта из 10 вопросов, ученик ответил правильно на 8 или более вопросов/ Ученик ознакомился с настройками игры, знает основные элементы настройки игры, настроил компьютерную мышь и камеру для комфортной игры. Умеет пользоваться подконтрольными группами.
2. В тесте на знание истории киберспорта из 10 вопросов, ученик ответил правильно на 6-7 вопросов/ Ученик ознакомился с настройками, знает основные элементы управления, настроил камеру, чувствительность компьютерной мыши для комфортной игры, но путается в использовании подконтрольных групп.
3. В тесте на знание истории киберспорта из 10 вопросов, ученик ответил правильно на 4-5 вопросов / Ученик ознакомился с настройками, знает основные элементы управления, но не смог настроить камеру, чувствительность компьютерной мыши для комфортной игры, а также путается в использовании подконтрольных групп.

## **2.2 Изменения в игровой индустрии за последние 10 лет / Разбор внутриигровых предметов и применение их в игровом процессе.**

1. В тесте об изменениях в игровой индустрии за последние 10 лет, состоящем из 10 вопросов, ученик дал 8 или более правильных ответов/ Ученик усвоил процесс сборки предметов, разбирается в принадлежности и порядке сборки тех или иных предметов по устному поручению тренера, умеет пользоваться горячими клавишами и курьером.
2. В тесте об изменениях в игровой индустрии за последние 10 лет, состоящем из 10 вопросов, ученик дал 6-7 правильных ответов / Ученик усвоил процесс сборки предметов, разбирается в принадлежности и порядке сборки тех или иных предметов по устному поручению тренера, не умеет пользоваться горячими клавишами и курьером.
3. В тесте об изменениях в киберспортивной индустрии за последние 10 лет, состоящем из 10 вопросов, ученик дал 4-5 правильных ответов/ Ученик усвоил процесс сборки предметов, разбирается в принадлежности и порядке сборки тех или иных предметов. Не может по устному поручению тренера наглядно показать сборку предметов и объяснить их особенности, не умеет пользоваться горячими клавишами и курьером.

## **2.3 Образ современного киберспортсмена / Знакомство с персонажами игры**

1. Контроль оценки усвоенного материала не требуется / Ученик умеет отличать всех героев по их игровому атрибуту (сила, ловкость, интеллект), а также знает их основные характеристики, способности и шарды.

2. Контроль оценки усвоенного материала не требуется/ Ученик умеет отличать всех героев игры по их игровому атрибуту (сила, ловкость, интеллект), а также знает их основные характеристики и способности, но не знает, что дают шарды.

3. Контроль оценки усвоенного материала не требуется/ Ученик умеет отличать всех героев игры по их игровому атрибуту (сила, ловкость, интеллект), но не знает их основных характеристик, способностей и, что дают шарды.

#### **2.4 Что такое спортивный разряд по киберспорту и как его получить?/Распределение игровых ролей.**

1. Ученик понимает, что такое спортивный разряд, знает наименование всех спортивных разрядов, знает за какое достижение присуждается тот или иной разряд/ Ученик знает основные роли в игре, их особенности, может отнести 100% героев к их основным ролям. Может назвать минимум 20% универсальных героев и отнести их как минимум к 3 ролям.

2. Ученик понимает, что такое спортивный разряд, знает наименование всех спортивных разрядов, но не знает за какое достижение присуждается тот или иной разряд/ Ученик знает основные роли в игре, их особенности, может отнести 90% героев к их основным ролям. Может назвать минимум 10% универсальных героев и отнести их как минимум к 3 ролям.

3. Ученик понимает, что такое спортивный разряд, но путается в наименованиях спортивных разрядов, а также не знает за какое достижение присуждается тот или иной разряд/ Ученик знает основные роли в игре, их особенности, может отнести 90% героев к их основным ролям. Не может назвать универсальных героев и отнести их как минимум к 3 ролям.

### **3. Главные киберспортивные соревнования, сильнейшие игроки и команды по Dota 2 / Основы командного взаимодействия**

**3.1** Турниры по Dota 2, которые входят в DPC, The International / Лайнинг стадия. Основные комбинации персонажей и способностей в игре

1. Устный ответ, ученик усвоил 80% и более пройденного материала/ Ученик успешно справился с поставленными домашними заданиями и преподнес материал тренеру. Ученик освоил 10 связок героев и может назвать этапы их



взаимодействия друг с другом.

2. Устный ответ, ученик усвоил 60-80% пройденного материала/ Ученик успешно справился с 50% поставленными домашними заданиями и преподнес материал тренеру. Учащийся освоил 10 связок героев и может назвать этапы их взаимодействия друг с другом.

3. Устный ответ, ученик усвоил 40-60% пройденного материала/ Ученик успешно справился с 50% поставленными домашними заданиями, но не преподнес материал тренеру. Ученик освоил 10 связок героев и может назвать этапы их взаимодействия друг с другом. Учащийся не имеет прогулов без УП

### **3.2 Сильнейшие профессиональные команды по Dota 2 и их достижения / Вардинг, отводы и пулы лесных крипов, контроль рун**

1. Устный ответ, ученик усвоил 80% и более пройденного материала/ Ученик знает основные элементы вардинга и девардинга. Освоил тайминги отводов и пулов 100% точек появления нейтральных крипов. Знает назначение всех рун.

2. Устный ответ, ученик усвоил 60-80% пройденного материала/ Ученик знает основные элементы вардинга и девардинга. Освоил тайминги отводов и пулов как минимум 80% точек появления нейтральных крипов. Путается в назначении рун.

3. Устный ответ, ученик усвоил 40-60% пройденного материала/ Ученик знает основные элементы вардинга и девардинга. Не освоил тайминги отводов и пулов точек появления нейтральных крипов. Путается в назначении всех рун.

### **3.3 Сильнейшие профессиональные игроки в Dota 2 и их достижения / Особенности механики ластхита.**

1. Ученик умеет различать профессиональных киберспортсменов по лицам и никнеймам, знает за какую команду и на какой позиции они играют и чего добились за свою профессиональную карьеру/ Ученик успешно справился с поставленными домашними задачами и предоставил материал тренеру. Умеет агрить и реагрить крипов

2. Ученик умеет различать профессиональных киберспортсменов по лицам и никнеймам, знает за какую команду, и на какой позиции они играют, но путается в их достижениях/ Ученик успешно справился с 50% поставленных домашних заданий и предоставил материал тренеру. Умеет агрить и реагрить крипов.

3. Ученик умеет различать профессиональных киберспортсменов по лицам и никнеймам, но не знает за какую команду и на какой позиции они играют и чего добились за свою профессиональную карьеру/ Ученик успешно справился с 50% поставленных домашних заданий и предоставил материал тренеру. Не умеет агрить и реагрить крипов.

### **3.4 Лучшие киберспортивные организации, секрет успеха /Базовые основы позиционной игры (Основные командные перемещения на разных стадиях игры)**

1. Ученик умеет различать киберспортивные организации по логотипам, усвоил по каким дисциплинам у той или иной организации есть команды, а также знает какие достижения имеются у конкретной организации/ Ученик знает основные элементы ландшафта и умеет их применять на практике. Умеет пользоваться аутвиженом и знает приблизительный обзор вражеских героев. Умеет таймить рошана и знает основные тайминги смоков.

2. Ученик умеет различать киберспортивные организации по логотипам, знает по каким дисциплинам у той или иной организации есть команды, но путается в их достижениях/ Ученик знает основные элементы ландшафта и умеет их применять на практике. Умеет таймить рошана и знает основные тайминги смоков. Не умеет пользоваться аутвиженом

3. Ученик умеет различать киберспортивные организации по логотипам, но не знает по каким дисциплинам у той или иной организации есть команды, а также путается в их достижениях/ Учащийся знает основные элементы ландшафта, но не умеет их применять на практике. Не умеет пользоваться аутвиженом и знает приблизительный обзор вражеских героев. Умеет таймить рошана, но не знает основные тайминги смоков.

## **4. Актуальные профессии в киберспорте / Драфт-пики**

### **4.1 Тренер, менеджер, аналитик, психолог профессиональной киберспортивной организации /Основные особенности выбора героев на разных стадиях игры (начальная, средняя и конечная стадии игры)**

1. Ученик знает всех тренеров и менеджеров 5 лучших киберспортивных команд по Dota 2 в мире/ Ученик знает особенности выбора героев на разных стадиях игры и элементы аутдрафтинга. Умеет применять это на практике

2. Ученик знает всех тренеров, но путается в менеджерах 5 лучших киберспортивных команд по Dota 2 в мире/ Ученик знает особенности выбора героев на разных стадиях игры и элементы аутдрафтинга. Умеет применять это на практике, но допустил 2 ошибки с выбором героев

3. Ученик путается и не может правильно назвать тренеров и менеджеров 5 лучших киберспортивных команд по Dota 2 в мире/ Учащийся знает особенности выбора героев на разных стадиях игры и элементы ауддрафтинга. Умеет применять это на практике, но допустил более 2 ошибок с выбором героев

#### **4.2 HOST, SMM киберспортивной организации / Разбор базовых стратегий игры. Практическое применение**

1. Устный ответ. Ученик знает обязанности HOST, SMM, и психолога в киберспортивной организации/Ученик знает основные стратегии игры, умеет их реализовывать на практике. Успешно справились с поставленными домашними заданиями и предоставили тренеру результат. Учащиеся придумали 2 стратегии и смогли реализовать их на практике

2. Устный ответ. Ученик знает обязанности HOST, SMM, но путается в обязанностях аналитика и психолога/Ученик знает основные стратегии игры, умеет их реализовывать на практике. Успешно справились с 50% поставленными домашними задачами и предоставили тренеру результат. Учащиеся придумали 1 стратегию и смогли реализовать их на практике.

3. Устный ответ. Ученик знает обязанности HOST, но путается в обязанностях SMM, и психолога/Ученик знает основные стратегии игры, умеет их реализовывать на практике. Учащиеся не предоставили тренеру результаты своих домашних заданий. Учащиеся не придумали своих стратегий.

#### **4.3 СЕО киберспортивной организации, владелец компьютерного клуба, комментатор, стример / Участие в соревнованиях по компьютерному спорту**

1. Устный ответ. Ученик понимает кто такой СЕО киберспортивной организации, имеет начальные знания по открытию собственного компьютерного клуба, имеет представление о комментаторстве и стримерстве/ Ученики приняли участие в соревнованиях по компьютерному спорту в дисциплине «боевая арена» Dota 2 и смогли занять 1-3 места

2. Устный ответ. Ученик не понимает кто такой СЕО киберспортивной организации, но имеет начальные знания по открытию собственного компьютерного клуба, а также имеет представление о комментаторстве и стримерстве/ Ученики приняли участие в соревнованиях по компьютерному спорту в дисциплине «боевая арена» Dota 2 и смогли занять 4-6 места

3. Устный ответ. Ученик не понимает кто такой СЕО киберспортивной организации и не имеет начальных знаний по открытию собственного компьютерного клуба, но имеет представление о комментаторстве и

стримерстве/ Ученики не приняли участие в соревнованиях по компьютерному спорту в дисциплине «боевая арена» Dota 2

## **5. Содержание программы:**

### **Раздел 1. Введение в программу**

Знакомство с учениками и преподавателями, утверждение расписания занятий и краткое описание программы.

### **Раздел 2. Основы и развитие компьютерного спорта и игровой индустрии в целом / Основные сведения для знакомства с механикой Dota 2**

**Тема 1.** История киберспорта / Главное меню. Основные элементы управления

История зарождения и развития киберспорта, первые киберспортивные соревнования, история зарождения и развития игры Dota 2, кто придумал, разрабатывал и совершенствовал. / Знакомство с игровым интерфейсом игры, правильные настройки периферии.

**Тема 2.** Изменения в игровой индустрии за последние 10 лет / Разбор внутриигровых предметов и применение их в игровом процессе.

Изучение рынка игровой индустрии, самые популярные компьютерные игры, самые прибыльные компьютерные игры, процентное соотношение по популярности игр на ПК, консолях и смартфонах в России и мире, самые известные и успешные производители игр в мире. / Знакомство с предметами Dota 2, их изучение и умение грамотно использовать на том или ином герое игры.

**Тема 3.** Образ современного киберспортсмена / Знакомство с персонажами игры.

Дискуссия на примере действующих профессиональных игроков в Dota 2, о том какой подход к тренировкам, турнирам и поведению в публичном поле наиболее правильный, а какой неприемлем. / Изучение всех 122 героев игры Dota 2, их механик, способностей и способов реализации. Практическое использование всех героев на тренировках.

**Тема 4.** Что такое спортивный разряд по виду спорта «компьютерный спорт» и как его получить?/Распределение игровых ролей.

3 разряд, 2 разряд, 1 разряд, Кандидат в мастера спорта, Мастер спорта, за какие достижения присуждаются и для чего нужны. / Распределение ролей в

команде по позициям, 5 позиция – Фулл саппорт, 4 позиция – саппорт, 3 позиция – сложная линия, 2 позиция – центральная линия, 1 позиция – Керри. Какие герои подходят под конкретную позицию, какие наиболее эффективны, какие менее эффективны.

### **Раздел 3. Главные киберспортивные соревнования, сильнейшие игроки и команды по Dota 2 / Основы командного взаимодействия**

**Тема 1.** Турниры по Dota 2, которые входят в DPC, The International / Лайнинг стадия. Основные комбинации персонажей и способностей в игре

Изучение основных турниров по Dota 2, которые входят в DPC сезон (набор очков и квалификации для отбора на главный турнир года – The International) / Начальная стадия игры, лучшие связки персонажей для стадии лайнинга и их грамотная реализация.

**Тема 2.** Сильнейшие профессиональные команды по Dota 2 и их достижения / Вардинг, отводы и пулы лесных крипов, контроль рун

Изучение лучших профессиональных коллективов по Dota 2 с целью понять какой должна быть команда, и что нужно делать для достижения успеха на их примере (Team Spirit, PSG|LGD, Team Secret, OG и др.) / Как правильно выставить обзор на вражеской территории, для того чтобы завладеть преимуществом, как сбить обзор противников, изучить все самые популярные и скрытые точки на карте для вардинга. Отводы лесных крипов в начале и середине игры, правильное время отвода, для чего нужны отводы лесных крипов. Пулл крипов для своей 1, 2 или 3 позиции. Изучить виды рун, какой эффект даёт каждая из рун.

**Тема 3.** Сильнейшие профессиональные игроки в Dota 2 и их достижения / Особенности механики ластхита.

Изучение геймплея лучших профессиональных игроков в Dota 2, с целью подчерпнуть из их игры всё самое лучшее и применить это на практике, просмотр реплеев игр с их участием, полный разбор действий за всю игру, разбор ошибок. / У каждого героя игры своя особенная механика ластхита (атака), целью занятия является изучение ластхита всех героев и большое количество практики для успешного лайнинга.

**Тема 4.** Лучшие киберспортивные организации, секрет успеха/Базовые основы позиционной игры (Основные командные перемещения на разных стадиях игры)

Изучение работы лучших киберспортивных организаций, успешные трансферы, кадровая политика, медийная составляющая, менеджмент,

спонсоры, собственная линия фанатской одежды. / Правильное расположение команды во время атаки или защиты в любой момент игры, позиционка без обзора вражеской территории, позиционка возле «Рошана», позиционка при заходе на вражескую базу, позиционка для обороны собственной базы.

#### **Раздел 4. Актуальные профессии в киберспорте / Драфт-пики**

**Тема 1.** Тренер, менеджер, аналитик, психолог профессиональной киберспортивной организации/Основные особенности выбора героев для разных стадий игры (начальная, средняя и конечная стадии игры)

Специфика работы Тренера, менеджера и аналитика, психолога для чего нужны организации, какую пользу приносят, какую работу выполняют, нужны ли они? Занятие для общего развития / В игре 122 героя, какой-то лучше на начальной стадии игры, какой-то в середине, а какой-то в конце, цель занятия выявить и запомнить героев для каждой стадии и научиться их выбирать на стадии драфта.

**Тема 2.** HOST, SMM киберспортивной организации / Разбор базовых стратегий игры. Практическое применение

Специфика работы HOST, SMM. Кто это? Для чего нужны организации? Какую работу выполняют? Занятие для общего развития. / В игре существует множество стратегий, игра от защиты, игра от нападения, игра от быстрого сноса строений, игра засчёт хорошего тимфайта, игра на 1 позицию, игра засчёт AoE способностей и т.д. Цель темы, изучить все действенные стратегии и уметь их применять на практике.

**Тема 3.** CEO киберспортивной организации, владелец компьютерного клуба, киберспортивный комментатор, стример / Участие в соревнованиях по компьютерному спорту

Изучить работу CEO киберспортивной организации, владельца компьютерного клуба, комментатора и стримера, выявить сложности в их работе. Занятие для общего развития. / Принять участие в соревнованиях по компьютерному спорту в виде программы «Dota 2», результат является показателем усвоения материала пройденного за год обучения.

#### **6. Дидактические материалы**

**Основные элементы управления, изучение основных настроек игры -** выбрать героя игры с 4 активными способностями (направленными), купить 6 предметов (особенность предметов - направленное применение).

Использовать способности героя и предметы в определенной последовательности, используя «быстрое применение» (заданной тренером). Цель - уложиться во временные рамки применения заданной последовательности (1-2 секунды, в зависимости от анимации героя) результаты оцениваются тренером. Домашнее задание - отработать заданную последовательность и придумать свою для выбранного героя. Примечание: последовательность выбирается с элементами моделирования игрового процесса и игровой ситуации.

**Разбор внутриигровых предметов** - познакомить учеников с основными особенностями использования предметов. Рассказать об основных настройках профессиональных игроков, рассказать плюсы и минусы той или иной настройки предметов.

Задание - выставить через меню настроек игры закупку предметов через «горячую» клавишу. Провести тренировочную игру 1x1 для тренировки мышечной памяти учащихся (закупка предметов клавишей).

Домашнее задание - практическое применение кнопок закупки предметов.

**Знакомство с персонажами игры** -

Рассказать о распределении игровых персонажей по основным характеристикам. Особенности механики тех или иных героев.

Для знакомства с персонажами игры разбить учащихся по парам, в зависимости от уровня игры. Провести тренировочные игры 1x1 на каждом из персонажей игры в формате Mid only ( пока не упадет трон соперника)

Данное упражнение позволит прочувствовать каждого героя, механику его основных способностей и развить аналитическое мышление. Тема считается законченной, когда все герои будут отыграны в данном формате.

**Драфт/пики** – Разбиться на 2 команды по 5 человек, создать лобби, мод «Режим капитанов» , цель – попытаться овердрагнуть своего соперника (собрать лучшую пятёрку героев). Каждый из членов команды должен попробовать себя в роли капитана и руководить процессом выбора героев аналитически подкрепляя свои решения. После окончания драфта тренер оценивает результаты команд. Следующий этап – сыграть свои драфтом против драфта противника, после игры разобрать ошибки связанные с выбором героев и сделать выводы. Домашнее задание – досконально изучить способности, атрибуты, урон, броню, скорость передвижения каждого героя, самостоятельно подбирать контр-пики, результаты наблюдений записывать в тетрадь и показывать тренеру на занятии. Просматривать драфты профессиональных команд и внимательно изучать и анализировать их, подмечая для себя особенности.

**Ластхит** – Ученик, выбрав случайного героя игры, выполняет следующие задания: 1. Добить всех вражеских и своих крипов БЕЗ препятствия со стороны вражеских героев, за 5 минут допускается 3 недобитых крипа (с

любой стороны) 2. Добить всех вражеских и своих крипов с вмешательством вражеского героя, за 5 минут допускается 10 недобитых крипов (с любой стороны) 3. Добивание крипов под вышкой, тренировка на герое продолжается до тех пор пока все вражеские крипы не будут добиты под вышкой 3 раза подряд. 4. Тренировка на самый высокий GPM, за 10 минут нужно фармить всех крипов, которых только возможно, побеждает тот ученик, у которого по истечению времени будет добыто большее количество золота в минуту, героя определяет тренер. Домашнее задание – самостоятельно оттачивать ластхит на тех героях, на которых сложная анимация атаки и маленький урон.

**Позиционка** – Тренировка грамотного занятия позиции перед началом сражения, перед нападением или же при обороне. Ученики разделяются на 2 команды по 5 человек, героев у обеих команд определяет тренер. 1. Команды по очереди нападают друг на друга в определённых местах на карте, с обзором и без обзора. 2. Команде А требуется подняться на вражеский хайграунд, команде Б требуется не пустить их на него. 3. Быстрое занятие правильных позиций когда противник атакует неожиданно из «Smoke of Deceit». 4. Установка грамотного обзора и занятие позиций при заходе, а также при обороне Рошана.

**Отводы и пул крипов** – Тренировка направлена в основном на учеников, которые играют на 4 и 5 позициях. После изучения с тренером всех мест для пула и отвода лесных крипов, ученик делает следующее: 1. Сделать двойной стак лесных крипов без ошибок 10 раз. 2. Сделать тройной стак лесных крипов без ошибок 10 раз. 3. Сделать четыре стака лесных крипов в одном месте 10 раз, допускается 2 ошибки. 4. Сделать 10 безошибочных пулов крипов с линии в лес на лёгкой линии. Сделать 10 безошибочных пулов крипов с линии в лес на сложной линии. 5. Сделать двойной стак одновременно на двух местах зарождения лесных крипов безошибочно 10 раз. Домашнее задание – Наизусть выучить точное время отвода и пула лесных крипов на каждой линии, на всех возможных позициях на карте.

**Вардинг.** Изучение с тренером всех лучших точек для установки обзора вражеской и своей территории. 1. Поставить 4 «Observer Ward» на вражеской территории так, чтобы противник не смог их найти используя все «Sentry Ward» из лавки и наоборот, постараться найти обзор соперника. 2. Поставить обзор таким образом, чтобы он заблокировал место зарождения лесных крипов и не дал возможность их пула для вражеского героя. 3. Выявить и поставить лучший обзор для захода или для обороны Рошана. 4. Выявить и поставить лучший обзор перед началом сражения для занятия лучшей позиционки. 5. Выявить и выучить лучшие варды против сплит-пуша соперника. 6. Выявить и изучить лучшие варды на хайграунде соперника.



## **7. Материально-техническое обеспечение (оборудование)**

- 1.10 персональных компьютеров, которые соответствуют минимальным системным требованиям для игры Dota 2
2. Набор девайсов для каждого персонального компьютера (компьютерная мышь, клавиатура, гарнитура с микрофоном)
3. ПО Windows 7 и выше
4. Подключение к сети «интернет»
5. Аккаунты «Steam» с игрой Dota 2 (Если у учеников не имеется своих)
6. Discord или Team speak

## **8. Терминология применяемая в Dota 2**

Лайнинг – Начальная стадия игры, при которой герои стоят на линиях в зависимости от своей позиции

Вардинг – установка обзора на территории по средствам предмета «Observer Ward», а также разрушение вражеского обзора по средствам предмета «Sentry ward»

АоЕ - area of effect пассивная или активная способность героя, направленная на площадь.

Крипы – Юниты управляемые компьютером

Roshan – Самый сильный крип в Dota 2

Саппорт – Вспомогательная роль героя в игре

Керри – Герой, который должен привести свою команду к победе, основной герой в игре.

Bot line – нижняя линия

Mid line – средняя линия

Top line – верхняя линия

Ластхит – последний удар по герою, крипу или строению.

Позиционка – Расположение команды перед сражением.

Хайграунд – Возвышенность

Драфт – выбор героя перед началом игры.

Пулл – Отвод нейтральных крипов.

Руны - временно усиливающие героев магические знаки.

## **Кадровое обеспечение**

**Преподаватель – Костин Егор Юрьевич**

## Список литературы

### Перечень документов, в соответствии с которыми разработана программа

- Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации: Федеральный закон РФ от 24.07.1998 г. № 124-ФЗ (ред. 11.06.2021 г.);
- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ» (ред. от 31.07.2020 г.);
- Приказ Минобрнауки от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Национальный проект «Образование» (утвержден Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16). Федеральный проект «Успех каждого ребёнка»;
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (Утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р.);
- Национальный проект «Образование»: утвержден протоколом № 10 от 03.09.2018 г. президиума Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и проектам;
- Закон Курской области от 09.12.2013 г. № 121-ЗКО «Об образовании в Курской области»;
- Государственная программа Курской области «Развитие образования в Курской области» (Утверждена постановлением Администрации Курской области от 15 октября 2013 г. N 737-па);
- Проект «Доступное дополнительное образование для детей в Курской области»: утвержден протоколом № 3 от 16.11.2017 г. заседания Совета по стратегическому развитию и проектам (программам);
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»: утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты от 05.05.2018 г. № 298н;
- Положение о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах Регионального центра выявления и поддержки одаренных детей «Успех»-структурного подразделения ОБОУ «Лицей-интернат № 1» г. Курска;
-