

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»

**ПРИНЯТА**

Малым педагогическим советом  
СДЮСШОР № 2 ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»  
(протокол от «16» апреля 2021 г. № 1)



**УТВЕРЖДАЮ**  
Генеральный директор  
М.Р. Катунова  
(приказ № 1/1 - Од от 08.06.2021 г.)

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Основы компьютерного спорта. DOTA 2.»

Возраст учащихся: 8-11 лет  
Срок реализации: 1 год  
Уровень освоения: общекультурный

Разработчик:  
Ванышев Никита Валерьевич,  
преподаватель НГУ им. П.Ф. Лесгафта

**ОДОБРЕНА**

Методическим советом  
ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»  
(протокол от 08.06.2021 г. № 9)

## ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Оглавление	2
2. Пояснительная записка	3
3. Учебный план	5
4. Рабочая программа	6
5. Система контроля	9
6. Учебно-методический комплекс	11

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы компьютерного спорта. DOTA 2.» (далее – Программа) имеет **физкультурно-спортивную направленность и общекультурный уровень освоения.**

Киберспорт - разновидность спорта, в основе которого лежат компьютерные игры. Также его называют "компьютерный спорт" или "электронный спорт, это командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр.

В 2016 году Российская Федерация присваивает компьютерному спорту статус официального вида спорта. (Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта; Приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта».

### **Актуальность**

В мировом сообществе среди людей различного возраста отмечается нарастающий интерес к компьютерному спорту.

Данная Программа позволяет познакомить с компьютерным спортом обучающихся младшего и среднего возраста..

Компьютерный спорт новое и прогрессивное направление современного общества. DOTA 2 – интереснейшая компьютерная игра и превосходная площадка для соревновательной деятельности. DOTA 2 приучает к логическому мышлению, дисциплине, точному расчету, увеличивает объем памяти и концентрацию внимания. Развивается ассоциативное мышление, чувство ответственности, а также навык работы в команде, что очень важно в любом виде профессиональной деятельности.

DOTA 2 популярна и любима в среде обучающихся.

В настоящий момент назрела необходимость создания программ, которые будут целостно затрагивать все виды подготовки спортсменов, а именно: физическую, техническую, тактическую и психологическую. В данной Программе использован подобный подход.

### **Адресность**

Программа предназначена для обучающихся 8 - 11 лет, ранее не знакомых с основами компьютерного спорта.

Обучающиеся должны не иметь медицинских противопоказаний для занятий спортом и для работы на компьютере.

### **Цель Программы**

Освоение теории и практики компьютерного спорта для участия в квалификационных соревнованиях и перехода на обучение по предпрофессиональной программе.

### **Задачи Программы**

#### ***Обучающие***

Познакомить с основами теории и практики в DOTA 2 (интерфейс, роли, задачи, простейшие тактические приемы, определение плана действий и т. д.).

Сформировать навыки игры, позволяющие успешно вести соревновательную деятельность.

#### ***Развивающие***

Повысить уровень логического и ассоциативного мышления, внимания, усидчивости.

Способствовать развитию физических и психологических качеств (выносливость, скорость реакции, когнитивные способности и т.д.).

#### ***Воспитательные***

Формирование личностных качеств спортсмена, повышение самооценки.

Воспитание потребности в систематических занятиях спортом.

### **Условия реализации Программы**

#### ***Сроки реализации программы:***

1 учебный год, 128 часов.

#### ***Условия набора и формирования групп***

В группу принимаются школьники 8 – 11 лет. Набор свободный, на основании заявления родителей и заключение Договора. Образовательная деятельность осуществляется в формате платной образовательной услуги (ПОУ). Группы формируются в количестве от 8 до 12 учащихся. Предусматривается дополнительный набор в группу в течение учебного года при наличии свободных мест. Группы комплектуются обучающимися близкими по возрасту.

#### ***Материально-техническое обеспечение***

Для осуществление специализированного образовательного процесса необходимо иметь кабинет для занятий компьютерным спортом, подготовленный в соответствии с требованиями и нормами САНПиНа и оснащенный мебелью, оборудованием и дидактическим материалом:

- столами и стульями, соответствующими возрасту обучающихся;
- столом и стулом для руководителя;
- демонстрационной доской с комплектом демонстрационных фигур;
- персональными компьютерами с установленными программами Steam и DOTA 2 (для каждого занимающегося и руководителя);
- дидактическим материалом (диаграммы с заданиями по различным темам).

#### ***Технические средства реализации***

Занятия проходят в учебном классе, компьютерном кабинете, оснащенном персональными компьютерами с необходимым программным обеспечением. Занятия по физической подготовке проходят в спортивном зале и плавательном бассейне.

#### ***Особенности реализации программы***

Продолжительность освоения данной Программы - один год.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа (1 академический час - 45 мин).

#### ***Формы и методы обучения***

Содержание Программы делится на теоретическую и практическую части.

Схема построения занятия: постановка задачи, объяснение нового материала, его закрепление, практическая игра и проверка пройденного материала. Во время занятия проводятся физкульт-минутки, гимнастика. Занятия состоят из теории и практики. Половина учебных часов отводится на практику. Продолжительность теоретической части занятия не должна превышать 30 - 40 минут, время работы на компьютере - \_\_\_ мин., что определяется возрастом обучающихся (школьники младших классов).

Формы проведения занятий — групповые, индивидуально-групповые.

В процессе усвоения теоретического материала, обучающиеся овладевают игровыми навыками и связывают изучение теории с собственной игровой практикой.

В работе по программе используются следующие методы обучения:

1. *Словесные методы обучения* (лекции и беседы с обучающимися по необходимым темам).
2. *Наглядные методы обучения* (показ видеоматериала, разбор партий, наблюдение за выполнением заданий обучающимся).
3. *Практические методы обучения* (выполнение упражнений и решение задач на компьютерах в классе, выполнение домашних заданий).

Предусмотрено использование компьютерных программ по всем изучаемым темам.

При освоении теоретической части Программы можно приобщать обучающихся к самостоятельной работе.

### ***Планируемый результат***

В результате успешного освоения Программы обучающимися будут получены:

#### *Предметные результаты:*

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

#### *Метапредметные результаты:*

- способность к самостоятельной работе;
- навыки оптимальной организации учебной деятельности.

#### *Личностные результаты:*

- устойчивый интерес к познавательной деятельности;
- стремление к самосовершенствованию.

### ***Формы оценки результативности***

Контроль за освоением Программы осуществляется при помощи контрольных испытаний в различных формах, по окончании каждого блока подготовки.

## **УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

№ блока	Наименование темы	Количество часов				Формы контроля
		Теория	Физ.Под.	Практика	Всего	
1	Знакомство с компьютерным спортом.	5	3	8	16	Устный опрос, тестирование.
2	Введение в DOTA 2. Особенности киберспортивного сообщества.	5	3	8	16	Устный опрос, тестирование.
3	Игровые Юниты и предметы, их особенности.	5	3	8	16	Устный опрос, тестирование.
4	Амплуа и роли в DOTA 2.	5	3	8	16	Устный опрос, тестирование.
5	Основные режимы игр и их особенности.	5	3	8	16	Устный опрос, тестирование.
6	Игровая экономика, опыт, ресурсы	5	3	8	16	Устный опрос, тестирование.
7	Особенности рейтинговых	5	3	8	16	Устный опрос,

	игр и ведение стадии выбора персонажей.					тестирование.
8	Повторение изученного материала, обсуждение, работа над ошибками. Продолжение калибровки (10 рейтинговых игр).	5	3	8	16	Устный опрос. Калибровка и получение игрового рейтинга.
	<b>Всего часов</b>	40	24	64	<b>128</b>	

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
«Основы компьютерного спорта. DOTA 2.»

### Задачи

#### *Обучающие*

- провести знакомство с основами теории и практики в DOTA 2;
- сформировать навыки игры, позволяющие вести соревновательную деятельность.

#### *Развивающие*

- развить логическое мышление память, внимание;
- сформировать навык обдумывания и принятия решений;
- сформировать устойчивый интерес к занятиям;
- способствовать всестороннему развитию организма.

#### *Воспитательные*

- воспитать уважительное отношение к товарищам и соперникам;
- повысить самостоятельность в процессе принятия решений.

### Планируемые результаты

В результате успешного освоения Программы обучающимися будут получены:

#### *Предметные результаты:*

- знания в области компьютерного спорта;
- техника выполнения различных тактических и стратегических приемов;
- важные навыки практической игры.

#### *Метапредметные результаты:*

- развитие логического мышления, усидчивости, внимательности, памяти;
- появление навыков расчёта.

#### *Личностные результаты:*

- интерес к занятиям;
- навыки планирования и решения задач;
- навыки коммуникативного общения со сверстниками и педагогами.

### Содержание программы

#### ***Блок № 1. Знакомство с компьютерным спортом.***

Теория. История компьютерного спорта (Мотивационная часть), История Жанра MOBA, История Dota 2, Успешность DOTA 2. Статистика о призовых, о количестве игроков в мире. Истории успеха, анализ пройденного материала, и тестовые задания для контроля группы.

Практика. Техника безопасности на уроках компьютерным спортом. Информационная безопасность. Освоение способов поиска информации в интернете, знакомство с базами данных по DOTA.

Устройство профессиональной системы (Регионы, DPC очки, как и за что игроки получают систему трансферов). Устройство компьютера, как основного блока, так и периферии. Регистрация в steam, создание игрового никнейма. Знакомство с игрой, с интерфейсом и настройка рабочего места, прохождение базового обучения.

Физическая и психологическая подготовка. Развитие физических качеств (общей выносливости, быстроты и др.). Развитие психических качеств (скорости реакции, объем внимания и др.).

### ***Блок № 2. Введение в DOTA 2. Особенности киберспортивного сообщества.***

Теория. Имидж киберспортсмена. Особенности киберспортивного комьюнити. Психология и особенности социализации киберспортсменов. Анализ пройденного материала. Тестирование по пройденному материалу.

Практика. Развитие специальных индивидуальных качеств киберспортсмена, продолжение знакомства с игрой, игра против ботов с постепенным повышением уровня сопротивления.

Физическая и психологическая подготовка. Развитие физических качеств. Игры на командообразование. Игры с изменяющимися условиями, для развития объема внимания и скорости принятия решений.

### ***Блок № 3. Игровые Юниты и предметы, их особенности.***

Теория. Герои по основному атрибуту СИЛА и особенности геймплея на них. Герои по основному атрибуту ЛОВКОСТЬ и особенности геймплея на них. Герои по основному атрибуту ИНТЕЛЛЕКТ и особенности геймплея на них. Анализ пройденного материала. Тестирование по пройденному материалу.

Практика. Обучающие мини - игры для понимания механик в самой игре с сопротивлением соперников. Проверка в игре Героев с атрибутом СИЛА. Проверка в игре Героев с атрибутом ЛОВКОСТЬ. Проверка в игре Героев с атрибутом ИНТЕЛЛЕКТ.

Физическая и психологическая подготовка. Развитие физических качеств (общей выносливости, быстроты и др.). Развитие психических качеств (скорости реакции, объем внимания и др.).

### ***Блок № 4. Ампулы и роли в DOTA 2.***

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

Практика. Просмотр героев по ролям и выбор наиболее комфортного. Керри. Мид. Хард. Развитие специальных индивидуальных качеств киберспортсмена.

Физическая подготовка. Гимнастика, спортивные игры: баскетбол, волейбол, подвижные игры.

### ***Блок № 5. Игровая экономика, опыт, ресурсы.***

Теория. Знакомство с основными режимами игры (не рейтинговыми). Анализ пройденного материала. Тестирование по пройденному материалу.

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

Физическая и психологическая подготовка. Развитие физических качеств (общей выносливости, быстроты и др.). Развитие психических качеств (скорости реакции, объем внимания и др.).

### ***Блок № 6. Основные режимы игр и их особенности.***

Теория. Особенности стадий игры. (экономика, строения, опыт). Начало игры. Середина игры. Поздняя игра. Анализ пройденного материала. Тестирование по пройденному материалу.

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



Физическая подготовка. Гимнастика, спортивные игры: баскетбол, волейбол, подвижные игры.

**Блок № 7. Особенности рейтинговых игр и ведение стадии выбора персонажей.**

Теория. Особенности рейтинговых игр, ведение Драфта. All Pick. Capitan mode. Анализ пройденного материала. Тестирование по пройденному материалу.

Практика. Калибровка своего текущего рейтинга.

Физическая и психологическая подготовка. Развитие физических качеств (общей выносливости, быстроты и др.). Развитие психических качеств (скорости реакции, объем внимания и др.).

**Блок № 8. Повторение изученного материала, обсуждение, работа над ошибками.**

***Продолжение калибровки (10 рейтинговых игр).***

Теория. Разбор ошибок и основных сложностей. Анализ пройденного материала. Тестирование по пройденному материалу.

Практика. Калибровка своего текущего рейтинга.

Физическая подготовка. Подвижные игры: эстафеты и веселые старты для поднятия эмоционального фона, в случае неудач при калибровке.

## СИСТЕМА КОНТРОЛЯ

Контроль за освоением Программы осуществляется при помощи контрольных испытаний в различных формах, по окончании каждого блока подготовки.

<b>Виды контроля</b>	<b>Формы фиксации результатов</b>
Входной контроль	Наблюдение и диагностика исходных практических навыков, квалификационного уровня.
Текущий контроль	Проверка домашних заданий, решение задач на занятиях для закрепления материала.
Промежуточный контроль	Контрольные задания, результаты учебных турниров, результаты опросов и тестов на занятиях.
Итоговый контроль	Итоговые результаты калибровки рейтинга.

**ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ОЦЕНОЧНАЯ КАРТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ  
по программе «Основы компьютерного спорта. DOTA 2» (образец)**

ФИО (полностью) \_\_\_\_\_

Год рождения \_\_\_\_\_

Показатели	Баллы	Середина года (баллы)
<b>1. Знакомство с компьютерным спортом.</b>		/12,5
<b>2. Введение в DOTA 2. Особенности киберспортивного сообщества.</b>		/12,5
<b>3. Игровые Юниты и предметы, их особенности.</b>		/12,5
<b>4. Амплуа и роли в DOTA 2.</b>		/12,5
<b>5. Основные режимы игр и их особенности.</b>		/12,5
<b>6. Игровая экономика, опыт, ресурсы.</b>		/12,5
<b>7. Особенности рейтинговых игр и ведение стадии выбора персонажей.</b>		/12,5
<b>8. Успешное прохождение калибровки рейтинга.</b>		/12,5
Итоговое количество баллов за курс:		/100

Для успешного овладения курсом необходимо набрать за курс 51 балл.

## УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС

Направленность	<b>Физкультурно-спортивная</b>			
Продолжительность освоения	<b>1 год</b>			
Возраст обучающихся	<b>8 – 11 лет</b>			
Нормативное обеспечение	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Образовательная программа</li> <li>2. Рабочая программа</li> <li>3. Инструкции по технике безопасности</li> <li>4. Нормативная документация: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Федеральный закон Российской Федерации №273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012</b></li> <li>• <b>Концепция развития дополнительного образования обучающихся в Российской Федерации</b> Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 №1726-р</li> <li>• <b>Стратегия развития системы образования Санкт-Петербурга на 2011–2020 гг. «Петербургская Школа 2020»</b> // Совет по образовательной политике Комитета по образованию Правительства Санкт-Петербурга, 2010</li> <li>• <b>Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года</b> // Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р</li> <li>• <b>Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательной организации дополнительного образования обучающихся"</b> // Постановление Главного санитарного врача РФ от 04.07.2014 №41</li> <li>• <b>Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам</b> // Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 г. №1008</li> <li>• <b>Об утверждении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию</b>// Распоряжение Комитета по образованию от 01.03.2017 № 617-Р</li> </ul> </li> </ol>			
	<b>Разделы УМК</b>			
Разделы /темы дополнительной общеобразовательной программы	Учебно-методические пособия для педагогов	Учебно-методические пособия для обучающихся	Диагностические и контрольные материалы	Средства обучения

<b>1 год обучения</b>				
Знакомство с компьютерным спортом.	Конспекты занятий. Инструкции по ТБ. <u>Киберспорт   ФКС России (resf.ru)</u> Косьмина Е.А. «Профессионально-спортивное совершенствование (компьютерный спорт)».	Правила техники безопасности на занятиях в СДЮСШОР №2 и при работе в компьютерном классе. <u>Киберспорт   ФКС России (resf.ru)</u> Косьмина Е.А. «Профессионально-спортивное совершенствование (компьютерный спорт)».	Устный опрос. Индивидуальная оценочная карта обучающегося по программе.	Канцелярские материалы. Компьютер, проектор, экран, наушники, принтер.
Введение в DOTA 2. Особенности киберспортивного сообщества.	Конспекты занятий. Steam, DOTA 2. Косьмина Е. «Профессионально-спортивное совершенствование (компьютерный спорт)».	Демонстрация видеоматериалов. Записи теории занятий. Косьмина Е. «Профессионально-спортивное совершенствование (компьютерный спорт)».	Индивидуальная оценочная карта обучающегося по программе.	Индивидуальные тетради обучающихся. Компьютерный класс с
Игровые Юниты и предметы, их особенности.	Конспекты занятий. Steam, DOTA 2. <u>DOTABUFF - Dota 2 Statistics</u>	Демонстрация видеоматериалов. Записи теории занятий. <u>DOTABUFF - Dota 2 Statistics</u>	Индивидуальная оценочная карта обучающегося по программе.	Интернетом. Steam, DOTA 2. Фишки, наклейки, мяч.
Амплуа и роли в DOTA 2.	Конспекты занятий. Steam, DOTA 2. Роланд Ли «Киберспорт».	Демонстрация видеоматериалов. Записи теории занятий. Роланд Ли «Киберспорт».	Индивидуальная оценочная карта обучающегося по программе.	
Основные режимы игр и их особенности.	Конспекты занятий. Steam, DOTA 2. <u>DOTABUFF - Dota 2 Statistics</u>	Демонстрация видеоматериалов. Записи теории занятий. <u>DOTABUFF - Dota 2 Statistics</u>	Индивидуальная оценочная карта обучающегося по программе.	
Игровая экономика, опыт, ресурсы	Конспекты занятий. Steam, DOTA 2.	Демонстрация видеоматериалов. Записи теории занятий.	Индивидуальная оценочная карта обучающегося по программе.	
Особенности рейтинговых игр и ведение стадии выбора персонажей.	Конспекты занятий. Steam, DOTA 2.	Демонстрация видеоматериалов. Записи теории занятий.	Результаты калибровки, итоговое значение рейтинга.	