

Департамент образования и науки Брянской области
государственное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр цифрового образования «АЙТИ-куб» Дятьковского района»
филиал Центр цифрового образования детей «АЙТИ-куб» с. Глинищево

Рассмотрено
на методическом совете
протокол № 1
от «31» августа 2026 г.

Принято решением
педагогического совета
Протокол № 1
от «31» августа 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора по учебно-
воспитательной работе - руководитель
филиала Центр цифрового
образования детей «АЙТИ-куб»
с. Глинищево

Н.В. Михеенко
Приказ № 36 от «31» 09 2026 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
направленность: техническая**

«Киберспортивная дисциплина Dota 2»

возраст обучающихся: 14-17 лет, срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

Брюханов Михаил Юрьевич

педагог дополнительного образования

с. Глинищево, 2026 г

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
1.1. Направленность	4
1.2. Актуальность	4
1.3. Педагогическая целесообразность	4
1.4. Новизна и отличительные особенности	5
1.5. Адресат Программы	5
2. ОБУЧЕНИЕ	6
2.1. Цель и задачи	6
2.2. Учебный план	8
2.3. Содержание учебного плана	9
2.4. Планируемые результаты	11
2.5. Контроль и оценка результатов обучения	13
3. ВОСПИТАНИЕ	13
3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания	13
3.2. Формы и методы воспитания	16
3.3. Условия воспитания, анализ результатов	17
3.4. Календарный план воспитательной работы	19
4. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	21
4.1. Требования к помещению	21
4.2. Материально-техническое и информационное обеспечение	21
ЛИТЕРАТУРА.....	23
Приложение 1	25
Приложение 2	26
Приложение 3	27
Приложение 4.....	28
Приложение 5.....	32

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Киберспортивная дисциплина Dota 2» (далее - Программа), разработана в соответствии с нормативно-правовыми основаниями:

- Федеральным Законом №273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указом Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р);
- Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 "Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»»;
- Письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы))»;

- Конвенцией ООН о правах ребёнка.

1.1. Направленность

Программа «Киберспортивная дисциплина Dota 2» имеет физкультурно-спортивную направленность. Она ориентирована на развитие у обучающихся физических и интеллектуальных качеств, необходимых для успешной соревновательной деятельности в одной из самых популярных командных игр мира — Dota 2. Программа сочетает в себе элементы спортивной подготовки (реакция, внимание, стрессоустойчивость) и стратегического мышления (тактика, планирование, командное взаимодействие).

1.2. Актуальность

Киберспорт в России признан официальным видом спорта и активно развивается. Dota 2 является одной из ведущих дисциплин с многомиллионной аудиторией и развитой соревновательной сценой. Программа отвечает на запрос общества и государства по вовлечению молодежи в систематические занятия спортом, в том числе киберспортом, формированию здорового образа жизни и отвлечению от бессистемного проведения времени за компьютером. Она готовит обучающихся к участию в официальных турнирах и соревнованиях, способствует развитию у них навыков работы в команде, быстрого принятия решений и стратегического планирования.

1.3. Педагогическая целесообразность

Программа построена на принципах системности, доступности и практико-ориентированности. Она позволяет эффективно использовать интерес подростков к видеоиграм в педагогических целях, превращая игровой процесс в инструмент развития личности. Занятия строятся на балансе теоретической подготовки (изучение механик, тактик, меты) и практической

(спарринги, анализ игр, турнирная практика). Это способствует не только спортивному росту, но и развитию таких качеств, как дисциплина, ответственность, умение работать в команде и достойно принимать поражения, что особенно важно в подростковом возрасте.

1.4. Новизна или отличительные особенности

Новизна программы заключается в интеграции комплексного подхода к подготовке киберспортсмена, который включает в себя не только игровую практику, но и психологическую подготовку, анализ профессиональных матчей, изучение меты и постоянное саморазвитие.

Отличительные особенности:

- **Соревновательная направленность:** Обучение строится вокруг подготовки к участию в турнирах и соревнованиях различных уровней.
- **Акцент на командное взаимодействие:** Dota 2 — это командная игра. Большая часть практических занятий посвящена отработке командных взаимодействий, коммуникации и стратегическому планированию в составе группы.
- **Аналитическая работа:** Программа включает в себя регулярный анализ собственных игр и матчей профессиональных команд, что развивает системное и критическое мышление.
- **Психологическая подготовка:** Особое внимание уделяется развитию стрессоустойчивости, концентрации внимания и умению работать в условиях жесткой конкуренции.

1.5. Адресат Программы

Возраст обучающихся - 14-17 лет. Это возраст активного формирования личности, когда у подростков проявляется интерес к соревновательной деятельности, они способны к длительной концентрации внимания и командной работе. Программа рассчитана на обучающихся с начальным или

базовым уровнем владения игрой Dota 2, мотивированных на спортивный рост. В коллектив принимаются все желающие, прошедшие предварительный отбор (проверка начального уровня навыков) и не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья (допуск врача).

Количество обучающихся в одной группе — от 8 до 12 человек (формирование 1-2 команд).

Срок реализации Программы - 1 год (144 часа).

Формы обучения: очная.

Формы обучения и виды занятий: сочетание очной и очно-заочной форм образования с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Реализация программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа. Продолжительность академического часа - 45 минут. После 45 минут занятий организовывается перерыв длительностью 10 минут для проветривания помещения и отдыха обучающихся.

2. ОБУЧЕНИЕ

2.1. Цель и задачи

Целью программы является формирование у обучающихся спортивно-игровой культуры и комплексных компетенций, необходимых для успешного участия в соревнованиях по киберспортивной дисциплине Dota 2, через развитие стратегического мышления, тактических навыков и личностных качеств.

Задачи программы:

Обучающие:

- Обучение базовым и продвинутым механикам игры Dota 2 (управление героем, лайн-стадия, фарм, взаимодействие со способностями).

- Формирование понимания игровых ролей (1-5 позиции) и их функций в команде.
- Научить основам командной тактики и стратегии (макро- и микроигра, ротации, контроль карты, использование вардов).
- Ознакомление с основами драфта (выбор и запрет героев) и анализа актуальной игровой "меты".
- Обучение навыкам самоанализа и анализа игры (просмотр реплеев, разбор ошибок).

Развивающие (что разовьём):

- Развитие скорости реакции, концентрацию внимания и переключаемость между задачами.
- Развитие системного и стратегического мышление, умение прогнозировать ситуацию на карте.
- Развитие коммуникативных навыков и навыков эффективного взаимодействия в команде.
- Развитие стрессоустойчивости и способности принимать решения в условиях ограниченного времени.
- Развитие навыков самодисциплины и самоорганизации.

Воспитательные (что привьём):

- Воспитание чувства ответственности перед командой за результат.
- Формирование культуры честной игры (Fair Play) и уважения к сопернику.
- Воспитание дисциплинированности, целеустремленности и трудолюбия.
- Формирование установки на здоровый образ жизни, понимания важности режима и физических нагрузок для киберспортсмена.
- Воспитание умения достойно принимать победы и поражения.

2.2. Учебный план

Таблица 1

№ п/п	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			Теория	Практика	
Введение		2	2	0	
1	Вводный инструктаж по ТБ. Предварительная аттестация учащихся	2	2	0	Опрос
Раздел 1. Основы игры Dota 2		22	10	12	
2	Интерфейс игры, основные механики. Герои и их роли.	8	4	4	Тестирование
3	Экономика игры: фарм, предметы, опыт.	8	4	4	Тестирование
4	Карта и её объекты: руны, рошаны, вышки, варды.	6	2	4	Практика
Раздел 2. Тактико-стратегическая подготовка		30	12	18	
5	Лайновая стадия и управление героем (микроигра).	8	2	6	Анализ
6	Ранняя и средняя игра. Ротации и ганги. Контроль карты.	8	4	4	Тестирование
7	Поздняя игра. Ставки (Aegis), контроль цели.	6	2	4	Тестирование
8	Драфт: стратегия выбора и запрета героев.	8	4	4	Практика
Раздел 3. Командная подготовка		30	4	26	
9	Определение ролей в команде (позиции 1-5).	2	2	0	Тестирование
10	Коммуникация в игре и синхронизация действий.	6	2	4	Опрос
11	Командные стратегии и тактики. Тимфайты.	8	0	8	Опрос
12	Командные спарринги и разбор игр.	14	0	14	Тестирование
Раздел 4. Игровая практика и анализ		30	4	26	
13	Тренировка индивидуальных механик (ластхит, денай, анимация).	8	0	8	Практика
14	Изучение профессиональных матчей. Анализ стримов и турниров.	12	4	8	Опрос
15	Психологическая подготовка и управление эмоциями.	10	0	10	Тестирование, практикум, опрос

Раздел 5. Турнирная и проектная деятельность		30	2	28	
16	Участие в онлайн-турнирах и матчах.	20	0	20	Участие в соревнованиях
17	Подготовка к защите портфолио / итогового проекта. Защита проектов.	10	2	8	Защита проекта
Итого:		144	34	110	

2.3. Содержание учебного плана

Введение

Раздел 1. Основы игры Dota 2

Теория:

Изучение основного интерфейса игры (HUD), настроек и горячих клавиш. Обзор всех героев и их классификация по ролям (керри, мидер, офлейнер, саппорт). Изучение экономики игры: как получать золото и опыт (ластхиты, денаи, нейтральные крипы), как тратить ресурсы на предметы. Карта: расположение линий, джунглей, ключевых объектов (Рошан, руны).

Практика:

Выполнение упражнений в режиме Демо для отработки ластхитов, денаев и использования способностей героев. Первые игры в формате тренировочных матчей с целью ознакомления с героями.

Раздел 2. Тактико-стратегическая подготовка

Теория:

Понятие "меты", изучение актуальных стратегий. Анализ лайновых сочетаний героев. Стратегии ротаций (перемещений по карте) и создание численного преимущества. Изучение макро-стратегий: контроль карты через варды и смоки, выбор времени для драки или фарма. Основы драфта: как собирать сбалансированный пик.

Практика:

Проведение тренировочных игр с отработкой конкретных тактик. Анализ собственных реплеев для выявления ошибок в позиционировании и принятии решений. Тренировочные драфты с обсуждением выбора героев.

Раздел 3. Командная подготовка

Теория:

Детальное изучение пяти игровых позиций, их задач на разных стадиях игры. Разбор стандартных ротаций для каждой роли. Принципы эффективной коммуникации в команде: краткость, четкость, отсутствие негатива.

Практика:

Командные спарринги с распределением по ролям. Отработка командных действий (сбор на цель, защита вышки, инициация драки). Просмотр и коллективный разбор сыгранных матчей с акцентом на командные взаимодействия.

Раздел 4. Игровая практика и анализ

Теория:

Как анализировать игру профессионалов. Распознавание паттернов игры. Психология победителя: настрой на игру, работа с ошибками, избегание "токсичного" поведения и "тильта".

Практика:

Ежедневные упражнения на развитие скорости реакции и точности кликов. Совместный просмотр профессиональных матчей с комментариями и разбором решений команд. Проведение тренировок по управлению эмоциями ("ментальная разгрузка").

Раздел 5. Турнирная и проектная деятельность

Теория:

Этапы подготовки к турниру. Правила регистрации на турнирные платформы (например, Faceit, турниры от федераций). Изучение формата проведения турниров (однопоточный/двухпоточный плей-офф, групповая стадия).

Практика:

Участие в официальных и товарищеских онлайн-турнирах. Разбор матчей после турнирных игр. Разработка и защита итогового проекта (портфолио): создание гайда по герою, стратегии для карты, или разработка тренировочного плана для начинающих.

2.4. Планируемые результаты:

Личностные результаты:

- Сформирована устойчивая мотивация к ведению здорового образа жизни и соблюдению режима дня (как киберспортсмена).
- Развита способность к самоорганизации, дисциплинированности и ответственности.
- Сформированы навыки конструктивного общения и работы в команде.
- Развито умение контролировать свои эмоции и адекватно реагировать на успехи и неудачи (стрессоустойчивость).
- Воспитано уважение к соперникам, честная игровая культура (Fair Play).

Предметные результаты:

- Обучающийся знает и применяет базовые и продвинутые игровые механики Dota 2.
- Понимает экономику игры и умеет эффективно планировать свой фарм и закуп предметов.
- Ориентируется в актуальной игровой "мете" и способен предлагать варианты драфта.
- Обладает навыками анализа игр (реплеев) и умеет делать выводы для улучшения своей игры.
- Владеет основами тактического и стратегического планирования на всех стадиях игры.

- Знает свои функции в рамках игровой роли и умеет эффективно взаимодействовать с командой.

Метапредметные результаты:

- Умеет принимать решения в условиях ограниченного времени и неполной информации (ситуативная адаптивность).
- Владеет навыками системного анализа ситуации на карте.
- Умеет планировать свои действия и действия команды на перспективу (стратегическое мышление).
- Способен критически оценивать свои действия и действия других игроков.
- Умеет четко лаконично формулировать и передавать информацию в процессе командной игры (коммуникация).
- Способен работать в условиях соревновательной деятельности, мобилизуя свои ресурсы для достижения цели

2.5. Контроль и оценка результатов обучения

Входной контроль проводится на первых занятиях в виде тестирования и тренировочных игр для определения начального уровня игровых навыков (знание героев, механик, базового понимания игры) и распределения обучающихся по ролям. (Приложение 1)

Промежуточный контроль (декабрь) проводится в форме командных спаррингов и последующего совместного анализа игр. Критерии оценки: качество командной коммуникации, выполнение задач своей роли, тактическая грамотность. Также возможен вариант тестирования на знание теории (герои, предметы, карта). (Приложение 2)

Итоговый контроль (май) проводится в конце учебного года. Основная форма — участие в итоговом турнире (внутригрупповом или межгрупповом), где демонстрируются все освоенные навыки, и защита итогового проекта

(разработка гайда/стратегии/разбор матча). Также учитывается посещаемость и динамика роста личных показателей (рейтинг MMR). (Приложение 3)

3. ВОСПИТАНИЕ

3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания

В соответствии с законодательством Российской Федерации общей **целью воспитания** является развитие личности, самоопределение и социализация обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению; взаимного уважения; бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по Программе являются:

- усвоение обучающимися знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало Российское общество;
- формирование интереса к техническому творчеству;
- приобретение обучающимися опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе учебной группы;
- создание, поддержка и развитие среды воспитания воспитанников, условий физической безопасности, комфорта, активностей и обстоятельств общения, социализации, признания, самореализации, творчества при освоении предметного и метапредметного содержания Программы.

Основные целевые ориентиры воспитания на основе российских базовых (конституционных) ценностей направлены на воспитание, формирование:

— понятия о своей российской гражданской принадлежности (идентичности), сознания единства с народом России и Российским государством в его тысячелетней истории и в современности, в настоящем, прошлом и будущем;

— российского национального исторического сознания на основе исторического просвещения, знания истории России, сохранения памяти предков;

— готовности к защите Отечества, способности отстаивать суверенитет и достоинство народа России и Российского государства, сохранять и защищать историческую правду;

— уважения прав, свобод и обязанностей гражданина России, неприятия любой дискриминации людей по социальным, национальным, расовым, религиозным признакам, проявлений экстремизма, терроризма, коррупции, антигосударственной деятельности;

— этнической, национальной принадлежности, знания и уважения истории и культуры своего народа;

— принадлежности к многонациональному народу Российской Федерации, Российскому Отечеству, российской культурной идентичности;

— сознания ценности жизни, здоровья и безопасности, значения личных усилий в сохранении и укреплении здоровья (своего и других людей), соблюдения правил личной и общественной безопасности, в том числе в информационной среде;

— ориентации на осознанный выбор сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности в российском обществе с учётом личных жизненных планов, потребностей семьи, общества;

— познавательных интересов в разных областях знания, представлений о современной научной картине мира, достижениях российской и мировой науки и техники;

— понимания значения науки и техники в жизни российского общества, гуманитарном и социально-экономическом развитии России, обеспечении безопасности народа России и Российского государства;

— навыков наблюдений, накопления и систематизации фактов, осмысления опыта в разных областях познания, в исследовательской деятельности;

— навыков критического мышления, определения достоверной научной информации и обоснованной критики антинаучных представлений.

Основные целевые ориентиры воспитания в Программе определяются в соответствии с физкультурно-спортивной направленностью и приоритетами, заданными «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года»; они направлены на воспитание, формирование:

- интереса к спортивной деятельности, в том числе к киберспорту, его истории в России и мире;
- понимания значения спорта в жизни российского общества, как средства гармоничного развития личности;
- ценностей честной борьбы, уважения к сопернику, командного духа;
- воли, упорства, дисциплинированности в достижении спортивных целей;
- опыта участия в соревнованиях и их справедливой оценки;
- стремления к самосовершенствованию и развитию личностных качеств (ответственность, стрессоустойчивость);
- установки на здоровый образ жизни, понимание режима труда и отдыха;
- развития критического мышления и медиаграмотности в информационной среде.

3.2. Формы и методы воспитания

Программа имеет практико-ориентированный характер и ориентирована на такие виды и формы воспитательной деятельности, которые способствуют формированию и развитию у обучающихся индивидуальных способностей и способов деятельности, объективных представлений о мире, окружающей действительности, внутренней мотивации к творческой деятельности, познанию, нравственному поведению.

Основной формой воспитания является учебное занятие, построенное на активном взаимодействии. В ходе занятий обучающиеся:

- усваивают принципы командной работы и спортивной этики;
- получают опыт конструктивного взаимодействия в условиях соревнования;
- осознают ответственность перед командой за результат;
- учатся управлять своими эмоциями в стрессовых ситуациях.

Получение информации об открытиях, изобретениях, достижениях, связанных с информационными технологиями; изучение биографий деятелей Российской и мировой науки, героев и защитников Отечества и т. д. — это источник формирования у обучающихся сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения. Важно, чтобы воспитанники не только получали эти сведения от педагога, но и сами осуществляли работу с информацией: поиск, сбор, обработку, обмен и т. д.

В ходе изучения Программы на практических занятиях у воспитанников усваиваются и применяются правила поведения и коммуникации, формируются позитивные и конструктивные отношения к событиям, в которых они участвуют.

Участвуя в различных проектах, у воспитанников формируется умение в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляется внутренняя дисциплина, приобретается опыт долгосрочной системной деятельности.

В коллективных играх проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи.

Итоговые мероприятия: конкурсы, соревнования, презентации проектов способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу обучающихся.

Воспитательное значение активностей обучающихся при реализации Программы наиболее наглядно проявляется в социальных проектах, благотворительных и волонтерских акциях, в экологической, патриотической, трудовой, профориентационной деятельности.

Также в воспитательной деятельности с обучающимися по Программе используются такие методы воспитания как:

- метод формирования сознания личности – беседа, диспут, внушение, инструктаж, контроль, объяснение, пример, разъяснение, рассказ, самоконтроль, совет, убеждение и др.;

- метод организации деятельности и формирования опыта поведения – задание, общественное мнение, педагогическое требование, поручение, приучение, создание воспитывающих ситуаций, тренинг, упражнение и др.;

- метод мотивации деятельности и поведения - одобрение, поощрение социальной активности, порицание, создание ситуаций успеха, создание ситуаций для эмоционально- нравственных переживаний, соревнование и др.

3.3. Условия воспитания, анализ результатов

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением обучающихся (отношение к товарищам по команде, к сопернику, к победам и поражениям), их взаимодействием, отношением к выполнению заданий.

Косвенная оценка проводится через опросы и отзывы родителей, а также на основе динамики поведения группы в целом (снижение конфликтности, повышение уровня взаимопомощи). Результаты используются в обобщенном виде для корректировки воспитательной работы.

3.4. Календарный план воспитательной работы на 2026-2027 учебный год

Таблица 2

№ п/п	Мероприятие	Сроки проведения	Приоритетные направления воспитательной работы	Цель мероприятия
1	День знаний: Командная игра-викторина «История киберспорта и Dota 2».	Сентябрь 2026	Умственное, нравственное и гражданское воспитание.	Повышение эрудиции, знакомство с историей вида спорта.
2	День отца: Создание внутриигрового клана/команды «Наследники победы».	Октябрь 2026	Патриотическое, нравственное воспитание.	Укрепление командного духа и преемственности поколений.
3	День матери: Проведение товарищеского матча	Ноябрь 2026	Нравственное воспитание, работа с семьей.	Демонстрация достижений, укрепление связи с семьей, профилактика игровой зависимости.
4	День информатики: турнир по киберспорту	Декабрь 2026	Гражданско-патриотическое, спортивное воспитание.	Развитие соревновательных навыков, представление региона.
5	Новый год: Турнир	Январь 2027	Спортивное и творческое воспитание.	Создание позитивной соревновательной атмосферы.
6	День защитника Отечества: Турнир памяти героев-защитников Родины.	Февраль 2027	Патриотическое и гражданское воспитание.	Формирование чувства долга, уважения к защитникам, волевых качеств.

7	Международный женский день: Создание поздравительных открыток/роликов для мам и сестер.	Март 2027	Нравственное и эстетическое воспитание.	Поддержание традиций бережного отношения к женщине.
8	День космонавтики: Проведение турнира «Космический киберспорт» с футуристической тематикой.	Апрель 2027	Умственное и патриотическое воспитание.	Интеграция с общероссийскими праздниками.
9	Итоговая аттестация: «Турнир Чемпионов». Защита проектов.	Май 2027	Спортивное, умственное воспитание.	Подведение итогов, демонстрация результатов.

4. Организационно-методические условия реализации Программы

4.1. Требования к помещению

Для обеспечения занятий необходимо:

- помещение, отвечающее санитарно-гигиеническим требованиям: просторное, с хорошим дневным освещением, хорошо налаженной вентиляцией;
- помещение должно быть оборудовано необходимой мебелью (столы, стулья, шкафы, доска, стеллажи);
- освещение может быть электрическое, лучи света должны падать на изображаемый объект под углом 45°;
- окна должны быть защищены от воздействия прямых солнечных лучей (занавес, жалюзи).

4.2. Материально-техническое и информационное обеспечение

Материально-техническое обеспечение программы

- Комплект мебели (столы, стулья) - 12 шт.
- Интерактивный комплекс с вычислительным блоком и мобильным креплением - 1 шт.
- Компьютеры для обучающихся (игровые конфигурации, соответствующие системным требованиям Dota 2) - 10 шт.
- Клавиатура и мышь (игрового уровня) - 10 шт.
- Игровые наушники с микрофоном - 10 шт.
- Веб-камера - 1 шт.

Информационное обеспечение

- Операционная система Windows 10/11.
- Клиент игры Dota 2.

- Программное обеспечение для записи и анализа игры (например, Overwolf, стандартный просмотр реплеев в Dota 2).
- Браузеры для доступа к информации, турнирным платформам и видео-контенту.
- Доступ к высокоскоростному интернету.

Список литературы

Нормативные документы:

1. Федеральный Закон №273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
3. Конвенция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р);
4. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
5. План мероприятий по реализации в 2021 – 2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 г. № 2945-р);
6. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
9. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-

эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»»;

10. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы))»;

11. Конвенция ООН о правах ребёнка.

Учебная литература:

1. Алпатов А. С. Анализ и стратегия в Dota 2. От новичка до профессионала. — М.: Эксмо, 2023. — 288 с.

2. Бейли С. Искусство войны в Dota 2. Принципы стратегического мышления. — СПб.: Питер, 2022. — 224 с.

3. Волков Д. К. Киберспорт: от развлечения к профессии. М.: Синергия, 2021. — 320 с.

4. Статьи и гайды на порталах: Dota2.ru, Cybersport.ru, Liquipedia.net.

5. Видео-курсы и аналитика от профессиональных игроков и студий (например, Team Spirit, Virtus.pro).

6. Официальные правила и регламенты турниров от Федерации компьютерного спорта России (ФКС России).

Интернет-ресурсы:

1. Официальный сайт игры Dota 2: www.dota2.com

2. Официальный сайт Федерации компьютерного спорта России (ФКС России): www.resf.ru

3. Портал киберспортивных новостей и статистики: www.cybersport.ru

4. Вики-энциклопедия по Dota 2: liquipedia.net/dota2

5. Платформа для организации турниров: www.faceit.com

Материалы входной диагностики

1. Ваш игровой опыт в Dota 2 (кол-во часов, рейтинг MMR)?
2. Каких героев вы считаете своими лучшими?
3. Какую игровую роль (позицию) вы предпочитаете?
4. Что для вас важнее в командной игре: личная статистика или победа команды?
5. Что такое "ластхит" и для чего он нужен?
6. Назовите основные предметы для керри-героев.
7. Какую цель преследует команда, убивая Рошана?

Материалы промежуточной аттестации

Приблизительные темы для работ по промежуточной аттестации

1. Демонстрация навыка фарма за 10 минут.
2. Разбор конкретной игровой ситуации (своего реплея или про-матча).
3. Тест на знание способностей всех героев определенного класса.
4. Презентация оптимального билда (закупки предметов) для заданного героя.

Материалы итоговой аттестации

Приблизительные темы к итоговой аттестации

1. **«Гайд по герою»:** Создание подробного руководства по игре за выбранного героя (способности, билды, тактика на разных стадиях игры, контр-пики).
2. **«Стратегия на карте»:** Разработка стратегии для одной из линий или паттерна ротаций для всей команды.
3. **«Анализ матча»:** Подготовка детального разбора одной игры с профессионального турнира с объяснением ключевых моментов.
4. **«Тренировочный план»:** Составление недельного плана тренировок для улучшения конкретных навыков (механика, карта, драфт).

Календарно-тематическое планирование

Группа – КС

№	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
Введение		2	2	0		
1	Вводный инструктаж по ТБ. Вводное занятие. Входной контроль.	2	2	0	04.09.26	
Раздел 1. Основы игры Dota 2		22	10	12		
2	Настройки управления, горячие клавиши, групповая привязка.	2	2	0	07.09.26	
3	Классификация по атрибутам и ролям	2	2	0	11.09.26	
4	Изучение способностей героев в режиме Demo.	2	0	2	14.09.26	
5	Фарм (ластхиты, денаи) и опыт. Механика крипов и нейтралов.	2	2	0	18.09.26	
6	Тренировка ластхитов и денаев на пустой линии (Last Hit Trainer).	2	0	2	21.09.26	
7	Предметы. Начальные закупки, базовые и ключевые предметы для разных ролей.	2	2	0	25.09.26	
8	Сборка предметов по ситуации. Работа с "Рекомендуемыми билдами".	2	0	2	28.09.26	
9	Линии, джунгли, руны (бонусные и воды), Рошан, Шрайны, Аванпосты.	2	2	0	02.10.26	
10	Ориентация на карте. Постановка вардов (обзор) и смоков (невидимость).	2	0	2	05.10.26	
11	Тренировочный матч с фокусом на фарм и основы.	2	0	2	09.10.26	
12	Разбор ошибок в экономике и позиционировании.	2	0	2	12.10.26	
Раздел 2. Тактико-стратегическая подготовка		30	12	18		

№	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
13	Основы поведения на линии: трейды, агро крипов, денай.	2	2	0	16.10.26	
14	Отработка давления на линии (1x1 ситуации).	2	0	2	19.10.26	
15	Задачи по ролям. Ротации мидера и саппортов.	2	2	0	23.10.26	
16	Отработка ротаций (ганги на боковые линии) с использованием рун.	2	0	2	26.10.26	
17	Контроль карты. Смоки, варды, захват карты. Первый Рошан.	2	2	0	30.10.26	
18	Контроль целей (Рошан, вышки). Командные перемещения.	2	0	2	02.11.26	
19	Игра на вышках, ставки (Аегис), Бой за базу.	2	2	0	06.11.26	
20	Игра на защиту/прорыв базы. Тимфайты в узких коридорах.	2	0	2	09.11.26	
21	Цели драфта: синергия, контр-пики, баланс урона (физический/магический).	2	2	0	13.11.26	
22	Тренировочный драфт (Captains Mode) с обсуждением стратегии.	2	0	2	16.11.26	
23	Изучение популярных героев и стратегий текущего патча.	2	2	0	20.11.26	
24	Игра с применением изученной меты.	2	0	2	23.11.26	
25	Каждый ученик разбирает свой реплей.	2	0	2	27.11.26	
26	Разбор игры одной из профессиональных команд.	2	0	2	30.11.26	
27	Командный спарринг с применением всех изученных тактик.	2	0	2	04.12.26	
Раздел 3. Командная подготовка		30	4	26		
28	Распределение игроков по амплуа в команде.	2	2	0	07.12.26	
29	Отработка "связок" (например, саппорт + керри на линии).	2	0	2	11.12.26	
30	Информационный шум. Что и когда говорить в микрофон.	2	2	0	14.12.26	
31	Игра с полной голосовой связью. Синхронизация действий.	2	0	2	18.12.26	
32	Стратегия "4-защита-1"	2	0	2	21.12.26	
33	Стратегия раннего давления и захвата карты.	2	0	2	25.12.26	
34	Позиционирование в командных сражениях. Инициация и контр-инициация.	2	0	2	28.12.26	
35	Полноценная игра 5v5 внутри группы.	2	0	2	11.01.27	
36	Проверка навыков: игра 5v5 и разбор.	2	0	2	15.01.27	

№	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
37	Анализ коллективных ошибок, позиционирования, ротаций.	2	0	2	18.01.27	
38	Отработка конкретных командных схем (защита/нападение на Рошана).	2	0	2	22.01.27	
39	Тренировочные матчи против сборной другой группы	2	0	2	25.01.27	
40	Глубокий анализ реплеев с акцентом на командные решения.	2	0	2	29.01.27	
41	Закрепление всех изученных тактик.	2	0	2	01.02.27	
42	Самооценка каждого игрока, обсуждение сильных и слабых сторон команды.	2	0	2	05.02.27	
Раздел 4. Игровая практика и анализ		30	4	26		
43	Ластхит, денай, контроль иллюзий.	2	0	2	08.02.27	
44	Использование активных предметов (вовремя нажать ВКВ, Satanic).	2	0	2	12.02.27	
45	Управление эмоциями. Как не "тильтовать".	2	2	0	15.02.27	
46	Игра на фоне стресса (с отвлекающими факторами для выработки концентрации).	2	0	2	19.02.27	
47	Разбор игры команд верхнего уровня. Стратегия и тактика	2	2	0	22.02.27	
48	Попытка повторить стратегию профессионалов в своей игре.	2	0	2	26.02.27	
49	Разбор драфтов и предметных билдов профессионалов.	2	0	2	01.03.27	
50	Игра по "про-мете" с акцентом на подражание стилю игроков.	2	0	2	05.03.27	
51	Индивидуальные игры для повышения MMR	2	0	2	12.03.27	
52	Анализ ошибок, работа над слабыми сторонами.	2	0	2	15.03.27	
53	Командный дух и микроклимат. Работа с токсичностью.	2	0	2	19.03.27	
54	2-3 игры подряд с обязательным разбором после каждой.	2	0	2	22.03.27	
55	Работа с сайтами (Dotabuff, OpenDota) для выявления паттернов игры.	2	0	2	26.03.27	
56	Игра с акцентом на исправление выявленных статистических ошибок.	2	0	2	29.03.27	
57	Комплексная тренировка: механика + психология + анализ.	2	0	2	02.04.27	

№	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
Раздел 5. Турнирная и проектная деятельность		30	2	28		
58	Регламент, правила, формат. Тактическая установка на соперников.	2	2	0	05.04.27	
59	Бои на вылет (Best of 1)	2	0	2	09.04.27	
60	Анализ ошибок, работа над тактикой для следующих матчей.	2	0	2	12.04.27	
61	Финальные матчи / плей-офф.	2	0	2	16.04.27	
62	Выбор темы (гайд, стратегия, анализ).	2	0	2	19.04.27	
63	Сбор материала, структурирование информации.	2	0	2	23.04.27	
64	Создание визуальной части (презентация, видео-нарезки).	2	0	2	26.04.27	
65	Написание текста гайда или стратегии.	2	0	2	30.04.27	
66	Финальная полировка и проверка материала.	2	0	2	03.05.27	
67	Выступление перед группой, получение обратной связи.	2	0	2	07.05.27	
68	Учет замечаний после предзащиты.	2	0	2	14.05.27	
69	Тактическая установка, выбор героев.	2	0	2	17.05.27	
70	Демонстрация командной игры.	2	0	2	21.05.27	
71	Борьба за 1-2 место.	2	0	2	24.05.27	
72	Общий анализ выступления команд. Защита итоговых проектов. Награждение.	2	0	2	28.05.27	
Итого:		144	34	110		

Лист корректировки программы

Количество часов по программе (на начало учебного года) – 144 ч.

Количество часов по программе (на конец учебного года) –

№ занятия	Раздел	Планируемое кол-во часов	Фактическое кол-во часов	Причина корректировки	Способ корректировки	Согласовано