

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Лицей № 211
имени Пьера де Кубертена
Центрального района Санкт-Петербурга**

**191186, Санкт-Петербург, ул. Гороховая, 20
417-66-11**

тел./факс

sch211.cent@obr.gov.spb.ru

<http://211spb.ru>

РАССМОТРЕНА И ПРИНЯТА

Педагогическим советом

ГБОУ Лицей № 211

Протокол № 1 от 26.08.2025

УТВЕРЖДЕНА

Директор ГБОУ Лицей № 211

_____ В.А. Сергеев

Приказ № 104 от 01.09.2025 г.

Дополнительная общеразвивающая программа

«Образовательный киберспорт»

Возраст обучающихся: 14-17 лет

Срок освоения: 1 год

Разработчики:

Архангельский Глеб Дмитриевич,
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург
2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Образовательный киберспорт» имеет физкультурно-спортивную направленность.

Адресат программы

Программа адресована обучающимся от 14 до 17 лет.

Актуальность образовательной программы обуславливается тем, что в настоящий момент в России киберспорт развивается, как профессиональный спорт. Спортивные успехи страны в XXI веке будут определять не только уровень физической подготовки, но и уровень интеллектуального потенциала, который определяется уровнем развития киберспортивных дисциплин. Компьютерный спорт – мощный инструмент синтеза знаний, закладывающий прочные основы системного мышления. Таким образом, компьютерный спорт – многогранная деятельность, которая должна стать составной частью повседневной жизни каждого обучающегося.

Вместе с тем актуальность программа для общества обусловлена тем, что индустрия киберспортивных соревнований имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удалённой работы. В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей, одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимают киберспортивные соревнования.

Программа отвечает на запрос учащихся об организации упорядоченного досуга в рамках современных киберспортивных игр, отвечает вектору развития Лицея в рамках современных спортивных дисциплин и информационных технологий, популярных у подростков.

Уровень освоения: общекультурный

Объем и срок освоения программы

Объем программы – 68 часа.

Срок реализации программы – 1 год.

Цели и задачи программы

Цель программы – реализация творческих и интеллектуальных способностей подростков посредством командных киберспортивных игр.

Задачи программы

Обучающие:

- обучить навыкам высокого уровня игры в Dota 2, таким как быстрое принятие решений, скорость реакции, построение стратегии;
- научить основам построения коммуникации в команде, межличностных контактах и в рабочей группе;
- повысить уровень командной деятельности и индивидуального исполнения задач на своей игровой роли: стратегия расстановки вардов, эффективные пути для зачистки леса, контроль крипов на линии и т.п.;
- формировать умения обработки, систематизации, анализа, представления информации и принятия решений в компьютерной среде

–научить использованию специальных методов подготовки и ведения киберспортивных мероприятий.

Развивающие:

- способствовать развитию интереса к профессиональному киберспорту и ведению здорового образа жизни, применяя упражнения, рекомендованные для поддержания здорового и экологичного времяпрепровождения на компьютере;
- выявить способности каждого обучающегося в области компьютерного спорта и цифровых технологий;
- способствовать развитию логического мышления, креативности и реакции в дисциплинах киберспорта.

Воспитательные:

- формирование коммуникативных навыков, развитию навыков эффективной командной работы, социализации и сохранении собственной индивидуальности в обществе;
- повышение стрессоустойчивости, психологической гибкости, реализации творческого потенциала обучающихся;
- сформировать комплекс умений, которые помогут успешно продвинуть себя и реализовать себя в сфере компьютерного спорта и цифровых технологий: самопрезентация, планирование личного и рабочего времени, владение основными игровыми инструментами каждой кибердисциплины;
- воспитывать усидчивость, аккуратность, терпение, умение планировать свое время;
- формировать спортивную культуру обучающихся в соревнованиях по компьютерному спорту.

Планируемые результаты освоения программы

Предметные результаты:

- знание основ высокого уровня игры в Dota 2;
- умение работать на высоком уровне в команде и в индивидуальном исполнении задач на своей игровой роли;
- умение использовать специальные методы подготовки и ведения киберспортивных мероприятий;
- знание и применение психологических приемов для эффективного контроля эмоционального состояния киберспортсмена;
- умение строить стратегии одиночной и командной игры;
- умение выполнять упражнения и тренировки, направленные на поддержания здоровья киберспортсмена;
- применение продвинутых методов и приёмов командной игры.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение использовать техники и принципы тайм-менеджмента;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- владение основами самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;
- работать индивидуально и в команде; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.

Личностные результаты:

- готовность и способность обучающихся к самообразованию, саморазвитию, личностному и профессиональному самоопределению;
- сформированность мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности;
- сформировать систему значимых социальных и межличностных отношений, ценностно-смысловых установок, отражающих личностные и гражданские позиции в деятельности;
- умение ставить цели и строить жизненные планы;
- способность к осознанию российской идентичности в поликультурном социуме.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Язык реализации программы: государственный язык РФ – русский язык.

Форма обучения: очная

Условия набора в коллектив.

На обучение зачисляются все желающие при наличии свободных мест.

Количество обучающихся – 15 человек.

Условия формирования групп: разновозрастные.

Формы организации занятий

Лекция, практическая работа, тренинг, соревнование.

Формы проведения занятий

Комбинированные, теоретические, практические, лабораторные, самостоятельные, контрольные.

Формы организации деятельности обучающихся

Фронтальная, индивидуальная и групповая формы учебной работы обучающихся.

Режим занятий

Занятия проводятся по 1 часа, 2 раза в неделю.

Материально-техническое оснащение программы.

Для реализации программы необходимы:

Учебный кабинет;

Компьютер, подходящий под графические требования для Dota 2 с доступом в интернет, мышка, коврик, наушники, онлайн-сервис Steam (по количеству обучающихся в группе).

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Раздел и тема	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Вводное занятие. Техника безопасности.	1	1	2
2.	Раздел 1. Киберспорт. Знакомство с компьютерным спортом.	2	2	4
3.	Раздел 2. DOTA 2. Введение в DOTA 2. Особенности киберспортивного сообщества.	2	2	4
4	Раздел 3. Изучение основных механик игры.	2	8	10
5	Раздел 4. Игровая экономика, опыт, ресурсы.	2	6	8
6	Раздел 5. Тренировочные игры с ботами	2	10	12
7	Раздел 6. Командные сражения. Инициация. Драка.	2	4	6
8	Раздел 7. Практика игры, подготовка команд к чемпионатам	2	6	8
9	Проектная деятельность	0	8	8
10	Конкурсное движение	0	4	4
11	Итоговое занятие	0	2	2
Всего часов:		16	52	68

Методические материалы

Педагогические технологии, используемые в процессе обучения

На начальном этапе преобладают словесный (лекция), игровой, наглядный и репродуктивный методы.

Они применяются:

- При знакомстве с игровыми персонажами;
- При изучении игрового пространства;
- При обучении правилам игры;
- При самостоятельной работе по примеру.

Практический метод обучения: показ приемов игры, самостоятельная работа. Объяснительно-иллюстративный метод: презентации, шаблоны, игровые образцы. Метод проблемного обучения: разбор лучших игровых партий, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре. Дидактические материалы

- Видеоматериалы;

- Демонстрационные схемы;
- Презентации

Список литературы для педагогов:

1. Буйлова Л.Н. Современные тенденции обновления содержания дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. [Электронный ресурс] / Научная электронная библиотека КиберЛенинка. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-tendentsii-obnovleniya-soderzhaniya-dopolnitelnyh-obscheobrazovatelnyh-obshcherazvivayushih-programm/viewer>
2. Дайвер М. Твой путь в киберспорт / Марк Дайвер. Пер. Самсонов П.А. — Минск: Попурри, 2017 – 192с.
3. Закон Российской Федерации «Об образовании», 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Закон об образовании РФ. – Режим доступа : <http://zakon-ob-obrazovanii.ru/>
4. Золотарева А.В. Методика преподавания по программам дополнительного образования детей. Учебник и практикум / А.В. Золотарева, Г.М. Криницкая, А.Л. Пикина – М. : Юрайт, 2016. – 400с. – (Профессиональное образование).
5. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678- р. [Электронный ресурс] / Интернетпортал «Правительство Российской Федерации» – Режим доступа: <http://static.government.ru/media/files/3fIgkklAJ2E NBbCFVEkA3cTOSiypicBo.pdf>
6. Кучма, В.Р. Гигиена детей и подростков при работе с компьютерными видеодисплейными терминалами. / В.Р. Кучма. - М. : Медицина, 2000. - 160 с.
7. Методические рекомендации по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО. [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области - Режим доступа: <http://rmc.pionersamara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
8. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ № 09-3242 от 18.11.2015 г. [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. – Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
9. Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Письмо Министерства просвещения РФ № ГД-39/04 от 19.03.2020 года. [Электронный ресурс] / Министерство просвещения Российской Федерации. Банк документов –Режим доступа: <https://docs.edu.gov.ru/document/26aa857e0152bd199507ffaa15f77c58/>
10. . Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"[Электронный ресурс] / Интернет-портал «Российская газета» - Режим доступа: <https://rg.ru/2020/12/22/rospotrebnadzor-post28-site-dok.html>
11. Приказ Министерства образования и науки РФ от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] / Официальный интернет-портал правовой информации. Государственная система

правовой информации. – Режим доступа :

<http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201811300034>

12. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ». [Электронный ресурс] / Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования - Режим доступа: <http://fgosvo.ru/news/6/3207>.

13. Приказ Министерства спорта РФ от 29 апреля 2016 г. №470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта» [Электронный ресурс] / Официальный интернет портал правовой информации - Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022?index=0&rangeSize>

14. Фомичева, О.С. Воспитание успешного ребенка в компьютерном веке. / О.С. Фомичева. –М.: Гелиос АРВ, 2000. -192 с.

15. Центры цифрового образования детей «It-куб». Банк документов [Электронный ресурс] / Академия Минпросвещения России - Режим доступа: <https://apkpro.ru/natsproektobrazovanie/bankdokumentov>

Список литературы для обучающихся:

1. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ре-сурс]// сайт Team Empire, 12 декабря 2013 года, <http://www.team-empire.org/news/1594/>

2. Андрей «Fuki» Кирюкин «USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro» [Электронный ре-сурс]// сайт Virtus.pro, 15 октября 2015 года, <http://virtus.pro/news/>

3. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661> 4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340>

Оценочные материалы

Эффективность реализации программы зависит не только от содержания, форм проведения занятий, но и от системы отслеживания результатов и их своевременной корректировки.

Тематический контроль проводится в форме турнирных игр. При работе над теоретическим материалом предпочтение отдается эвристической беседе, так как это важный метод устного изложения материала, заключающийся в том, что учащиеся усваивают новые понятия и приобретают знания путем самостоятельного логического мышления, активно используя эвристический метод познания.

В течение учебного года педагогом проводится диагностика успешности освоения Программы через разнообразные формы входного, текущего, промежуточного и итогового контроля.

Входной контроль проводится в сентябре с целью выявления первоначального уровня знаний и умений детей в форме педагогического наблюдения и тестового задания.

Текущий контроль осуществляется на занятиях в течение всего учебного года для отслеживания уровня освоения программного материала и развития личностных качеств учащихся в форме беседы, педагогического наблюдения, выполнения творческих заданий, беседы, анализа качества выполнения творческих работ.

Промежуточный контроль предусмотрен в декабре в форме устного и письменного

опроса, тестов, анкетирования родителей и детей об удовлетворенности качеством образовательного процесса в объединении, и др. При сравнении результатов входной диагностики и промежуточного контроля педагог может сделать вывод о результативности обучения и скорректировать Программу в соответствии с результатами.

Итоговый контроль проводится в конце обучения по Программе в форме итогового турнира, где ребята смогут применить все те навыки, которые они получили на теоретических и практических занятиях.

Оценка	Результат
Высокий уровень	- Сформированы систематическое знание основных понятий алгоритмизации. - Сформированы знания о безопасном поведении при работе с компьютерными программами, информацией в сети интернет. - Сформированы умения безопасно работать с информацией, анализировать и обобщать полученную информацию. - Самостоятельно, неординарно решает задачи, способен сам найти свой путь решения. - Проявляет интерес и творческое отношение к изучаемым темам, стремится получить дополнительную информацию. - Может самостоятельно оценить свои возможности в выполнении задания, учитывая изменения известных способов действия. - Проявляет самостоятельность, пунктуальность и ответственность в подготовке к занятиям.
Средний уровень	- Знания в области основных понятий информационной безопасности и алгоритмизации, хаотичны, частично ошибочные. - Навыки безопасного поведения при работе с компьютерными программами, информацией в сети интернет, а также составлению компьютерных программ частично имеются. Иногда нужна помощь. - Интерес возникает к новому материалу, но не к способам его применения на практике. - Может с помощью педагога безопасно работать с информацией, составлять программы, анализировать алгоритмы. - Проявляет самостоятельность, но при подготовке к занятиям требуется внешняя стимуляция.
Низкий уровень	- Знания в области основных понятий алгоритмизации отсутствуют. Имеющиеся представления часто ошибочны. - Учащийся не умеет, не пытается и не испытывает потребности в оценке своих действий – ни самостоятельной, ни по просьбе педагога. - Уровень самостоятельности учащихся низкий, при подготовке к занятиям требуется постоянная внешняя стимуляция. - В совместной деятельности не пытается договориться, не может прийти к согласию, настаивает на своем, конфликтует или игнорирует других.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДОП «Образовательный киберспорт»

на 2025-2026 учебный год

Содержание программы

1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория: Введение в киберспорт и его специфику. Правила техники безопасности при работе с компьютером и периферийными устройствами. Рекомендации по профилактике переутомления и организации здорового рабочего места для киберспортсменов.

Практика: Настройка рабочего места для длительных игровых сессий. Проверка оборудования на соответствие требованиям безопасности. Проведение разминок и упражнений для профилактики зрительного и физического утомления.

2. Раздел 1. Киберспорт. Знакомство с компьютерным спортом.

Теория: История и развитие киберспорта. Различие между традиционными видами спорта и киберспортом. Основные дисциплины и форматы соревнований в киберспорте. Профессиональные лиги, турниры и организации. Перспективы карьеры в киберспорте.

Практика: Анализ записей крупных турниров и выступлений профессиональных команд. Обсуждение стратегий, используемых в разных играх. Знакомство с ключевыми киберспортивными платформами и их особенностями.

3. Раздел 2. DOTA 2. Введение в DOTA 2. Особенности киберспортивного сообщества.

Теория: История игры DOTA 2. Основные концепции и особенности игры. Знакомство с киберспортивным сообществом DOTA 2, его культурой и этикой. Роли и позиции в команде. Ключевые турниры и знаменитые игроки.

Практика: Создание аккаунта и настройка игры. Изучение интерфейса и основных функций DOTA 2. Просмотр и обсуждение профессиональных матчей, анализ игровых моментов и стратегий.

4. Раздел 3. Изучение основных механик игры. Глоссарий

Теория: Обзор основных механик DOTA 2: контроль карты, фарм, пуш, ротации, рошан и др. Введение в глоссарий игры: термины, аббревиатуры, жаргонные выражения, используемые игроками. Значение ключевых понятий для успешной игры.

Практика: Практические упражнения по отработке базовых механик игры. Игра на различных ролях для понимания всех аспектов игрового процесса. Разработка стратегии использования терминов и команд для улучшения коммуникации в игре.

5. Раздел 4. Игровая экономика, опыт, ресурсы.

Теория: Основы игровой экономики в DOTA 2: золото, опыт, предметы, тайминг. Влияние различных факторов на экономическое преимущество команды. Стратегии эффективного использования ресурсов. Баланс между фармом и участием в командных сражениях.

Практика: Анализ матчей с точки зрения экономики. Разработка и реализация стратегий по увеличению экономического преимущества. Упражнения по контролю ресурсов и таймингов в различных игровых ситуациях.

6. Раздел 5. Тренировочные игры с ботами

Теория: Цели и задачи тренировок с ботами. Преимущества и ограничения использования ботов для обучения. Параметры настройки уровня сложности ботов в зависимости от целей тренировки.

Практика: Проведение тренировочных игр с ботами на разных уровнях сложности. Отработка индивидуальных навыков и командных взаимодействий в условиях, приближенных к реальной игре. Анализ ошибок и корректировка стратегии на основе тренировочных игр.

7. Раздел 6. Командные сражения. Инициация. Драка

Теория: Основы командных сражений в DOTA 2: инициация, позиционирование, контроль толпы, фокус. Роли и задачи каждого игрока в команде во время сражения. Стратегии и тактики проведения успешных командных драк.

Практика: Практические занятия по отработке командных сражений. Симуляция различных ситуаций и разбор ключевых моментов игр. Участие в тренировочных матчах с акцентом на командное взаимодействие и инициацию сражений.

8. Раздел 7. Изучение функционала реплеев

Теория: Введение в функционал реплеев DOTA 2: запись, просмотр, анализ. Значение реплеев для улучшения индивидуальной и командной игры. Принципы анализа реплеев: выявление ошибок, изучение тактик противника, поиск оптимальных решений.

Практика: Запись и просмотр собственных игр. Анализ ключевых моментов, выявление и исправление ошибок. Обсуждение реплеев профессиональных игр и применение полученных знаний на практике.

9. Проектная деятельность

Теория: Основы разработки и реализации проектов в киберспорте. Принципы командной работы и распределения задач. Методы и инструменты для успешного выполнения проекта.

Практика: Разработка проекта по теме DOTA 2 (например, создание гйда по игре, анализ стратегии, проведение собственного турнира). Этапы реализации: от идеи до презентации проекта. Совместная работа в команде над проектом, регулярные обсуждения и корректировки.

10. Конкурсное движение

Теория: Знакомство с конкурсами и турнирами по DOTA 2. Подготовка к участию в соревнованиях. Принципы и правила участия, разработка тактик для успешного выступления. Примеры успешных конкурсных работ и стратегий.

Практика: Подготовка и участие в учебных турнирах. Анализ выступлений и работа над ошибками. Проведение внутренних турниров для подготовки к реальным соревнованиям.

11. Итоговое занятие (защита проекта)

Теория: Подготовка к защите проекта. Принципы эффективной презентации и аргументации своей работы. Подготовка к ответам на вопросы и обсуждению проекта.

Практика: Финальная защита проекта перед аудиторией. Оценка выполненных работ по критериям: инновационность, качество реализации, вклад каждого члена команды. Обсуждение результатов и рефлексия на пройденный курс. Награждение лучших проектов и игроков.

**КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК реализации дополнительной
общеразвивающей программы «Образовательный киберспорт»
на 2025-2026 учебный год**

Год обучения, группа	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год Группа №1	13.09.2025	23.05.2026	36	36	68	2 раза в неделю

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН «Образовательный Киберспорт» на 2025/2026 учебный год, группа № 1

№ п/п	Дата занятия		Раздел	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Способы контроля
	По плану	По факту					
1 2			Вводное занятие. Техника безопасности.	Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с объединением. Анализ игровых способностей.	2	Аудиторная	Опрос/ Тестирование / Наблюдение
3			Раздел 1. Киберспорт. Знакомство с компьютерным спортом.	История компьютерного спорта в России	1	Аудиторная	Наблюдение
4				Детальное рассмотрение правил киберспортивных дисциплин	1	Аудиторная	Наблюдение
5				Профессии в киберспорте	1	Аудиторная	Наблюдение
6				Перспективы карьеры в киберспорте	1	Аудиторная	Наблюдение
7			Раздел 2. DOTA 2. Введение в DOTA 2. Особенности киберспортивного сообщества.	Что такое Dota 2?	1	Аудиторная	Наблюдение
8				Знакомство с особенностями игры	1	Аудиторная	Наблюдение
9				Изучение турнирной инфраструктуры	1	Аудиторная	Наблюдение
10				Ключевые турниры и знаменитые игроки	1	Аудиторная	Наблюдение
11			Раздел 3. Изучение основных механик игры.	Знакомство с базовыми механиками игры	1	Аудиторная	Наблюдение
12				Перемещение.	1	Аудиторная	Наблюдение
13				Телепортация.	1	Аудиторная	Наблюдение
14				Использование курьера.	1	Аудиторная	Наблюдение
15				Игра в режиме новичков	1	Аудиторная	Наблюдение
16				Просмотр и знакомство с героями	1	Аудиторная	Наблюдение
17				Оглушение и контроль. Эффекты состояния.	1	Аудиторная	Наблюдение

18				Изучение Глоссария. Все игровые механики.	1	Аудиторная	Наблюдение
19				Раскрытие невидимости. Изучение предметов.	1	Аудиторная	Наблюдение
20				Уклонение от снарядов. Переходные предметы	1	Аудиторная	Наблюдение
21			Раздел 4. Игровая экономика, опыт, ресурсы.	Игровая экономика. Ресурсы	1	Аудиторная	Наблюдение
22				Получение опыта	1	Аудиторная	Наблюдение
23				Расходный материал для восстановления здоровья и маны.	1	Аудиторная	Наблюдение
24				Развитие в середине игры.	1	Аудиторная	Наблюдение
25				Обзор на карте.	1	Аудиторная	Наблюдение
26				Вардинг.	1	Аудиторная	Наблюдение
27				Рошан и Эгида бессмертия.	1	Аудиторная	Наблюдение
28				Стаки нейтральных крипов	1	Аудиторная	Наблюдение
29			Раздел 5. Тренировочные игры с ботами	Амплуа и роли в DOTA 2	1	Аудиторная	Наблюдение
30				Основные режимы игр и их особенности.	1	Аудиторная	Наблюдение
31				Инструктаж по технике безопасности. Особенности рейтинговых игр и ведение стадии выбора персонажей.	1	Аудиторная	Наблюдение
32				Роуминг в Dota 2: Свободный стиль	1	Аудиторная	Опрос
33				5 ключевых ошибок новичков Dota 2	1	Аудиторная	Наблюдение
34				Диалоги в Dota 2: побеждаем силой слова!	1	Аудиторная	Наблюдение
35				Вся подноготная Pudge: особенности Dota-рыбалки	1	Аудиторная	Наблюдение
36				Пять лучших героев для новичка	1	Аудиторная	Наблюдение
37				Охота на лесных крипов: причины, основы и нюансы	1	Аудиторная	Наблюдение
38				Керри Dota 2: как выиграть матч в одиночку	1	Аудиторная	Наблюдение
39				Оффлейнер Dota 2: кто он, зачем нужен и чем хорош	1	Аудиторная	Наблюдение
40				Саппортинг: виды помощи команды и принцип управления игрой	1	Аудиторная	Наблюдение
41			Раздел 6.	Как строится сражение	1	Аудиторная	Наблюдение
42				Сражения в начальной стадии игры	1	Аудиторная	Наблюдение
43				Сражения в средней стадии игры	1	Аудиторная	Наблюдение
44				Сражения в поздней стадии игры	1	Аудиторная	Наблюдение

45			Командные сражения. Инициация. Драка	Что такое инициация. Как лучше начать сражение	1	Аудиторная	Наблюдение
46				Blink Dagger. Позиционная война	1	Аудиторная	Наблюдение
47			Раздел 7. Практика игры, подготовка команд к чемпионату	Разбор профессиональных игр.	1	Аудиторная	Наблюдение
48				Разбор собственных одиночных игр.	1	Аудиторная	Наблюдение
49				Разбор собственных командных игр.	1	Аудиторная	Наблюдение
50				Поиск своих ошибок	1	Аудиторная	Наблюдение
51				Развлекательная функция	1	Аудиторная	Наблюдение
52				Индивидуальные и командные тренировки	1	Аудиторная	Наблюдение
53				Запись и просмотр собственных игр	1	Аудиторная	Наблюдение
54				Обсуждение реплеев профессиональных игр	1	Аудиторная	Наблюдение
55			Проектная деятельность	Разработка концепции проекта в киберспорте	1	Аудиторная	Наблюдение
56				Планирование и управление проектом	1	Аудиторная	Наблюдение
57				Командная работа над проектом	1	Аудиторная	Наблюдение
58				Создание медиаплана и его реализация	1	Аудиторная	Наблюдение
59				Финансовое планирование и бюджетирование проекта	1	Аудиторная	Наблюдение
60				Разработка контента для киберспортивного проекта	1	Аудиторная	Наблюдение
61				Анализ рисков и управление изменениями в проекте	1	Аудиторная	Наблюдение
62				Работа с партнёрами и спонсорами	1	Аудиторная	Наблюдение
63 64 65 66			Конкурсное движение	Участие в чемпионатах	4	Аудиторная	Наблюдение
67 68			Итоговое занятие	Итоговое занятие.	2	Аудиторная	Опрос
					68		