

Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
Свердловской области
«Каменск-Уральский агропромышленный техникум»



СОГЛАСОВАНО

на Научно-методическом совете

Протокол № 4 от 31.08.2018 г.

Председатель НМС:

[Signature] *С.И. Некрасов*

УТВЕРЖДАЮ:
Директор ГАПОУ СО
«Каменск-Уральский
агропромышленный техникум»
[Signature] /С.И. Некрасов/
г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО ДОПОЛНИТЕЛЬНОМУ ОБРАЗОВАНИЮ
КРУЖКА «СУВЕР-КУАТ»**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Пояснительная записка к рабочей программе кружка по информатике «Киберспорт КУАТ» для студентов агропромышленного техникума.

Разработчик: Завескин Мирослав Владимирович

Количество часов: 144 часа (4 часа в неделю, 36 недель)

Практические занятия – 96 часов

Теоретические занятия – 20 часов

Итоговая аттестация – 28 часов

Цель: выявление интеллектуальных, творческих и физических способностей обучающихся, формирование у них интереса к киберспорту.

Задачи:

1. Повышение уровня игрового мастерства участников;
2. Организация досуга, создание условий для творческой самореализации и самоутверждения молодёжи;
3. Профилактика здорового образа жизни и избежание совершения правонарушений среди молодёжи.

Результатом занятий кружка обучающийся должен

знать/понимать:

- программный принцип работы компьютера;
- оперировать информационными объектами, используя графический интерфейс: открывать, именовать, сохранять объекты, архивировать и разархивировать информацию, пользоваться меню и окнами, справочной системой; предпринимать меры антивирусной безопасности.

уметь:

- настраивать конфигурацию оборудования;
- устанавливать прикладное программное обеспечение.

Программа кружка включает в себя изучение двух основных жанров:

- МОБА (Multiplayer Online Battle Arena) – DOTA2;
- Шутер от первого лица – CS:1.6 и CS:GO.

Занятия проходят по два дня в неделю по одному дню для каждого жанра, по 2 часа каждое занятие.

Обучающиеся делятся на 2 подгруппы. Участие в обеих подгруппах допускается.

1. Тематическое планирование:

и CS:GO

№	Тема	Кол-во часов	Дата
	Проведение отборочных игр среди обучающихся		Сентябрь
	Техническая подготовка. Гаджеты. История создания и системные требования. Прицел в CS GO. Таблицу званий. Аббревиатуры. Экономика.		Октябрь
	Изучение карт de_inferno, de_mirage, de_train, de_nuke, de_overpass, de_cobblestone, de_cache.		Ноябрь
	Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, посадка. Прострелы		Декабрь
	Отработка навыков, сыгранность команды.		Январь - Март
	Итоговая аттестация (Участие в соревнованиях)		Апрель
	Итого:		

DOTA2

№	Тема	Кол-во часов	Дата
	Проведение отборочных игр среди обучающихся		Сентябрь
	Техническая подготовка. Гаджеты. История создания и системные требования. Аббревиатуры. Экономика.		Октябрь
	Изучение героев и умений.		Ноябрь
	Тактическая подготовка.		Декабрь

	Отработка навыков, сыгранность команды.		Январь - Март
	Итоговая аттестация (Участие в соревнованиях)		Апрель
	Итого:		

2. Содержание программы:

CS:GO

1. Стрельба по тарелочкам. Тренируем меткость на учебных картах
2. Кошки-мышки по-чернобыльски. Разбираем карту Cache
3. Как подобрать идеальный прицел в CS:GO
4. Как раскидывать гранаты
5. Разбираем карту de_train
6. Джентльменский набор CS:GO при игре за защиту
7. Прорыв через дворцы, квартиры, магазины. Разбор карты de_mirage
8. Пистолеты CS:GO — оружие последнего шанса или залог победы?
9. Изменения карты de_nuke в Counter-Strike: Global Offensive
10. Пистолеты-пулемёты: «денежные машинки» CS:GO
11. Подробный разбор карты de_dust2
12. Основные ошибки новичков в CS:GO
13. Советы по правильной стрельбе из АК-47
14. Советы по игре в обороне в Counter-Strike: Global Offensive
15. На что смотреть в трансляциях по CS:GO
16. 20 советов, которые помогут вам в Counter-Strike: Global Offensive
17. Режимы Counter-Strike: Global Offensive
18. Командная игра в Counter-Strike: Global Offensive

DOTA2

1. Советы, герои и артефакты для убийства Sniper
2. Monkey King: Обезьянье руководство
3. Роуминг в Dota 2: Свободный стиль

4. Warlock и его чрезмерный потенциал
5. 5 ключевых ошибок новичков Dota 2
6. Диалоги в Dota 2: побеждаем силой слова!
7. Вся подноготная Pudge: особенности Dota-рыбалки
8. Пять лучших героев для новичка
9. Охота на лесных чудовищ: причины, основы и нюансы
10. Mirana – сложный персонаж на легкой линии
11. Словарик для подготовки к ЕГЭ по языку дотеров
12. Играем и объясняем: осенний Battle Pass
13. MMR в Dota 2: источник разочарований или дорога на The
14. Керри Dota 2: как выиграть матч в одиночку
15. Оффлейнер Dota 2: кто он, зачем нужен и чем хорош
16. Герои центральной линии: азы, советы и рекомендации по персонажам
17. Герои поддержки Dota 2: основы и советы

3. Прогнозируемые результаты и способы их проверки:

- Повышение уровня мастерства обучающихся в киберспорте;
- Участие на соревнованиях по киберспорту за ГАПОУ СО «КУАТ» и

з

н

я

т

и

е

п

р

и

з

о

в