

Управление образования ЗАТО г. Радужный  
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа №2 им. И.С. Косьминова  
закрытого административно-территориального образования  
г. Радужный Владимирской области

Принята на заседании  
Методического совета  
МБОУ ДО ЦВР «Лад»  
от «7» мая 2024 г.  
протокол №1

**УТВЕРЖДЕНО:**



Директор МБОУ СОШ №2  
ЗАТО г. Радужный  
Т.В. Борисова  
«7» мая 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Лига Легенд»**

направленность: техническая  
уровень: базовый  
возраст учащихся: 12-14 лет  
срок реализации: 1 год

Автор:  
Кавелин Евгений Александрович,  
педагог дополнительного образования

г. Радужный  
2024 г.

## Оглавление

Пояснительная записка.....	3
Содержание программы.....	5
Тематическое планирование .....	7
Планируемые результаты .....	9
Материально-техническое обеспечение.....	10
Информационное и кадровое обеспечение.....	11
Формы аттестации.....	11
Список литературы .....	11
Годовой календарный график.....	12

## ***Раздел № 1. «Комплекс основных характеристик программы»***

### ***Пояснительная записка***

***1.1.1.Направленность.*** Программа учебного курса «Лига Легенд» направлена на подготовку творческой, технически грамотной, гармонично развитой личности, обладающей логическим мышлением, способной анализировать и решать задачи в команде в области информационных технологий, решать ситуационные кейсовые задания, основанные на групповых проектах.

Задатки творческой деятельности присущи любому человеку, нужно лишь суметь их раскрыть и развить, поэтому педагогическая целесообразность данной программы заключается в раскрытии у средних и старших школьников конструктивных навыков, воображения, расширения кругозора, создания условий, в которых дети могут проявить свои как индивидуальные способности, так и способности при занятии в коллективной работе. Данная программа позволит реализовать применение современных коммуникационных и информационных технологий для развития навыков общения, творческих способностей детей, для решения познавательных, исследовательских и коммуникативных задач.

#### **Программа разработана на основе нормативно-правовой базы:**

1.Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (в редакции с учетом изменений, закрепленных Федеральным законом от 02.12.2019 № 403-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" и отдельные законодательные акты Российской Федерации");

2.Концепция развития дополнительного образования (Распоряжение правительства РФ от 31 марта 2022 года № 678-р);

3.Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";

4.Санитарные правила СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи", утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. N 28 (зарегистрировано Министерством юстиции Российской Федерации 18 декабря 2020 г., регистрационный N 61573), действующие до 1 января 2027 года;

5.Профессиональный стандарт "Педагог дополнительного образования детей и взрослых", утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. N 652н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 17 декабря 2021 г., регистрационный N 66403), действующим до 1 сентября 2028 года;

6.Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 года № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до

2025 года»;

7. Указ Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 года № 809 «Об утверждении основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

9. Федеральный закон от 14 июля 2022 года № 261-ФЗ «О российском движении детей и молодежи».

**2. Актуальность программы.** В настоящее время процесс информатизации проявляется во всех сферах человеческой деятельности. Использование современных информационных технологий является необходимым условием успешного развития как отдельных отраслей, так и государства в целом. Создание, внедрение, эксплуатация, а также совершенствование информационных технологий немислимо без участия квалифицированных и увлечённых специалистов, в связи с этим внедрение курса «Лига Легенд» в учебный процесс актуально.

**3. Отличительная особенность программы.** В рамках курса «Лига Легенд» обучающиеся смогут познакомиться с основами компьютерной игры Лига Легенд. Ребята научатся управлять героями и работать коллективно.

**4. Адрес программы:** для обучающихся 12-14 лет.

**5. Срок реализации и режим занятий:** общий объем учебного времени составляет 34 занятия (34 часа) на один год обучения детей в возрасте от 12 до 14 лет.

**6. Формы обучения:** Фронтальные, звеньевые. Основной формой организации образовательного процесса является групповое занятие с ярко выраженным индивидуальным подходом, которое нацелено на совершенствование практических навыков. Групповой метод обучения способствует созданию соревновательного фона, стимулирующего повышенную работоспособность обучающихся. Это позволяет обучающимся развить умения эффективно взаимодействовать в группе.

**7. Особенности организации образовательного процесса:**

Главным организующим началом программы являются не фрагменты предметного знания, а творческая деятельность, поэтому взаимодействие педагога и обучающихся всегда носит творческий характер. Наряду с теоретическими занятиями здесь большое место занимают индивидуальная творческая деятельность, самостоятельная исследовательская работа, выставки, конкурсы и турниры.

Существует определенная логическая последовательность заданий, по степени сложности.

Каждый уровень ставит свои задачи и имеет определенный объем тем с дифференцированным подходом к детям внутри каждой возрастной группы. Практические занятия составляют большую часть программы.

Рекомендуемый состав группы -10 человек.

Занятия проводятся сначала со всей группой.

**8. Режим, периодичность и продолжительность занятий.** Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 учебному часу (50 мин.) с обязательным проведением 10-ти минутной динамической паузы, что составляет 34 часа в год и соответствует действующим нормам СанПиН. 2.4.4.3172-14.

### **1.2 Цель и задачи программы.**

**Цель программы:** освоение и развитие навыков игры киберспортивной дисциплины с дальнейшим повышением ранга и участия в турнирах.

**Назначение:** Учебный курс «Лига Легенд» представляет собой самостоятельный модуль и содержит все необходимые темы.

### **1.3. Содержание программы**

#### **Учебно-тематический план программы «Лига Легенд».**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в образовательную программу, техника безопасности	1	1	-	Тестирование
2.	Основы игры Лига легенд	1	1	-	Тестирование
3.	Кейс 1. «Угадай роль»	1	1	-	Демонстрация решений кейса

4	Введение в роли персонажей, знакомство с разными ролями в игре и их влияние на игру.	1	1	-	Опрос
5	Подготовка к публичному выступлению для защиты результатов. Демонстрация отчёта в группе и защита результатов работы	1	-	1	Записи игры
6	Кейс 2. «Где твоя линия?»	1	1	-	Демонстрация решений кейса
7	Выбор персональной роли на командную игру.	1	-	1	Записи игры
8	Предметы на твоего персонажа на выбранную линию.	1	1	-	Опрос
9	Руны и заклинания призвателя.	1	1	-	Опрос
10	Тестирование персонажей на своей или чужой линии в тренировочном матче с ботами.	1	-	1	Записи игры
11	Кейс 3. «Калькулятор умений»	1	1	-	Демонстрация решений кейса
12	Постановка проблемы выбора последовательности прокачки учений.	1	1	-	Опрос
13	Знакомство и использование для прокачки умений.	1	-	1	Записи игры
14	Тестирование наилучших прокачек в битве с ботами и напарниками по кружку.	1	-	1	Записи игры

15	Демонстрация выбранных персонажей с рассказом об их умениях и последовательности прокачки.	1	1	-	Опрос
16	4. Кейс Формирование команды. Тренировки.	1	1	-	Демонстрация решений кейса
17	Расстановка вардов по карте. Основы. Особые варды.	1	-	1	Записи игры
18	Хорошие и плохие варды. Цена ошибки плохого вижена.	1	1	-	Опрос
19	Макроигра. Перемещение по карте в начале, середине и конце игры	1	-	1	Записи игры
20	Как выиграть игру за три минуты: инвейды, стратегии.	1	1	-	Опрос
21	Анализ своих игры на предмет поиска ошибок.	1	1	-	Опрос
22	Ментальное состояние игроков. Учимся контролировать эмоции и решать конфликты.	1	1	-	Опрос
23	Учимся думать как профессиональный игрок. Игра перед игрой.	1	-	1	Записи игры
24	Основы мида, топа, бота и леса. Введение в профессии.	1	1	-	Опрос
25	Учимся захватывать преимущество, делать правильные трейды и ротации.	1	-	1	Записи игры
26	Герольд, драконы и барон Нашор. Когда и как смещаться.	1	-	1	Записи игры

27	Разнообразие пула чемпионов на линии. Изучаем новых героев и тренируем их.	1	-	1	Записи игры
28	Контроль карты и мини-карты. Знакомство с будущими профессиями координатора, тренера.	1	-	1	Записи игры
29	Тренировка 5на5 со случайными соперниками.	1	-	1	Записи игры
30	Консультация про-игрока LCL команды Дмитрия SMURF Иванова. Знакомство с потенциальными профессиями проф.игроков, стримера, блогера.	1	1	-	Опрос
31	Тренировочные матчи с между участниками кружка	1	-	1	Записи игры
32	Тренировочные матчи с игроками более высокого ранга. Участие в лиге РДШ на турнире по Лиге Легенд.	3	-	3	Записи игры
	Итого:	34	17	17	

## Основное содержание учебно-тематического плана.

№	Темы занятий	Содержание занятий
1.	Введение в образовательную программу, техника безопасности	Установка ПО, выбор ПК, девайсов. Включение фильтров.
2.	Основы игры Лига легенд	Знакомство с картой, миньонами, башнями, ингибиторами и нексусом.
3.	Кейс 1. «Угадай роль»	Знакомимся с персонажами, ролями на карте.
4	Введение в роли персонажей, знакомство с разными ролями в игре и их влияние на игру.	Знакомство с 5 ролями в игре: топ, мид, адк, саппорт и лесник. Узнаем кто из них как влияет на игру и какой вклад в победу вносит.
5	Подготовка к публичному выступлению для защиты результатов. Демонстрация отчёта в группе и защита результатов работы	Выступление ребят с отчетом о том, что они узнали, рассказы их о наиболее понравившихся персонажах.
6	Кейс 2. «Где твоя линия?»	Выбираем для себя линию и роль. Узнаем что на какой линии происходит.
7	Выбор персональной роли на командную игру.	Учимся договариваться с союзниками и идти при необходимости на уступки, выбирая не самую любимую роль на игру.
8	Предметы на твоего персонажа на выбранную линию.	Знакомимся со всеми возможными предметами для персонажа и выбираем самые оптимальные для данной композиции.
9	Руны и заклинания призывателя.	Знакомимся с рунами и мастерками. Узнаем на кого что стоит брать в той или иной ситуации.
10	Тестирование персонажей на своей или чужой линии в тренировочном матче с ботами.	Пробуем играть персонажем с выбранными рунами и заклинаниями на своей линии. Пробует пойти на другую линию с данной экипировкой.
11	Кейс 3. «Калькулятор умений»	Знакомство с сайтами, позволяющими грамотно выбрать умения персонажу.
12	Постановка проблемы выбора последовательности прокачки учений.	Ощущая проблемы с прокачкой той или иной способности в данный момент пытаемся решить ее самостоятельно коллективными обсуждениями.
13	Знакомство и использование сайтов для прокачки умений.	Знакомимся с основными ресурсами для облегчения выбора умений, рун и предметов: <a href="http://leagueofgraphs.com">leagueofgraphs.com</a> , <a href="http://lolpros.com">lolpros.com</a>
14	Тестирование наилучших прокачек в битве с ботами и напарниками по кружку.	Играем матчи с ботами для оттачивания прокачки умений.

15	Демонстрация выбранных персонажей с рассказом об их умениях и последовательности прокачки.	Презентация учениками полубившихся персонажей(не менее 2-х) с рассказом об их умениях и последовательности прокачки.
16	Кейс 4. Формирование команды. Тренировки.	Формируем из всех участников кружка нескольких команд по принципу ролей и успехов в прокачке.
17	Расстановка вардов по карте. Основы. Особые варды.	Смотрим обучающие видео по расстановке вардов по карте. Тренируем их в практической игре в тренировочном режиме.
18	Хорошие и плохие варды. Цена ошибки плохого вижена.	Смотрим обучающее видео о хороших и плохих вардах и какие стандартные ошибки делают все новички. Стараемся избегать таких ошибок в тренировочной игре.
19	Макроигра. Перемещение по карте в начале, середине и конце игры	Знакомимся с перемещением по карте на каждой минуте игры. Когда стоит сделать роум саппорту или леснику. Правильные ганки в нужное время.
20	Как выиграть игру за три минуты: инвейды, стратегии.	Учимся инвейдить вражеский лес. Берем нужных героев под инвейд. Инвейд на вражеский синий или красный бафф. Сохраняем преимущество в случае удачного инвейда с киллами.
21	Анализ своих игры на предмет поиска ошибок.	Просмотр записей игр, поиск ошибок в перемещениях и расстановке вардов.
22	Ментальное состояние игроков. Учимся контролировать эмоции и решать конфликты.	Учимся культурно общаться с союзниками и соперниками. Учимся не поддаваться на провокации. Мьютим союзников или соперников при необходимости.
23	Учимся думать как профессиональный игрок. Игра перед игрой.	Делаем правильный выбор персонажей перед началом игры. Обсуждаем возможные связки и контрпики на стадии пика/бана.
24	Основы мида, топа, бота и леса.	Изучаем основы перемещений персонажей союзников и соперников на каждой линии. Позиции персонажей для начала игры. Учимся помогать леснику или фейкать пулл леснику. Забираем контроль вижена на вражеских лесных лагерях. Координируемся для поимки вражеского лесника.
25	Учимся захватывать преимущество, делать правильные трейды и ротации.	Размены уроном и заклинаниями. Когда и кому они выгодны? Когда лучше отойти от миньонов для сохранения запаса здоровья. Когда надавить на миньонов и

		запустить линию? Как правильно поставить линию, чтобы уйти на реколл?
26	Герольд, драконы и барон Нашор. Когда и как смещаться.	Стоит ли приоритизировать драконов или стоит отдать их в угоду пропущенной линии? Герольд бездны в одиночку лесником или с помощью союзников с мида и топа?
27	Разнообразие пула чемпионов на линии. Изучаем новых героев и тренируем их.	Выбираем на свою роль еще несколько героев и начинаем их тренировать. Обязательно герои должны быть разных видов: дальнобойный маг или убийца на миде либо танк саппорт или исцеляющий герой и т.д.
28	Контроль карты и мини-карты.	Учимся глядеть на мини-карту. Изучаем как часто нужно смотреть на мини карту во время игры. Тренируем этот навык на практике друг против друга.
29	Тренировка 5на5 со случайными соперниками	Тренировка с соперниками в режиме PVP. Матчи проводятся с соперниками, выбранными произвольным образом.
30	Консультация про-игрока LCL команды Дмитрия SMURF Иванова	Видео встреча с профессиональным игроком текущего сплита LCL Дмитриев Ивановым (SMURF), профессиональным топлейнером, игравшим на чемпионатах мира по Лиге Легенд.
31	Тренировочные матчи с между участниками кружка	Командные дружеские матчи 5 на 5 среди участников кружка. Играем сборной «солянкой» для отработки встречи с неизвестными союзниками или соперниками.
32	Тренировочные матчи с игроками более высокого ранга. (3ч) Участие в лиге РДШ на турнире по Лиге Легенд.	Дружеские командные матчи против игроков, не являющимися членами кружка школы, однако играющих в сыгранной пятерке с поддержкой голосового общения, обладающих намного более высоким рейтингом в игре и имеющих большой опыт игры.

#### ***1.4 Планируемые результаты.***

##### **Прогнозируемые результаты и способы их проверки**

###### **Личностные результаты:**

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных

заданий проблемного и эвристического характера;

- развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве с другими обучающимися.

### **Метапредметные результаты:**

- Регулятивные универсальные учебные действия:
- умение принимать и сохранять учебную задачу;
- умение планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- умение ставить цель (создание творческой работы), планировать достижение этой цели;
- умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- способность адекватно воспринимать оценку наставника и других обучающихся;
- умение различать способ и результат действия;
- умение вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе её оценки и учёта характера сделанных ошибок;
- умение в сотрудничестве ставить новые учебные задачи;
- способность проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- умение осваивать способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- умение оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- умение осуществлять поиск информации в индивидуальных информационных архивах обучающегося, информационной среде образовательного учреждения, федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
- умение ориентироваться в разнообразии способов решения задач;
- умение осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- умение проводить сравнение, классификацию по заданным критериям;
- умение строить логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;
- умение устанавливать аналогии, причинно-следственные связи;

- умение моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- умение синтезировать, составлять целое из частей, в том числе самостоятельно достраивать с восполнением недостающих компонентов.
- Коммуникативные универсальные учебные действия:
- умение аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- умение выслушивать собеседника и вести диалог;
- способность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- умение планировать учебное сотрудничество с наставником и другими обучающимися: определять цели, функции участников, способы взаимодействия;
- умение осуществлять постановку вопросов: инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- умение разрешать конфликты: выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владение монологической и диалогической формами речи.

### **Предметные результаты**

- В результате освоения программы обучающиеся должны знать:
- основные игры Лига Легенд;
- принципы составления команды на игру;
- принципы выбора правильного чемпиона на свою или чужую роль;
- знать что такое мид, топ, сапп, адк и джангл и уметь:
- составлять связки для успешной игры;
- реализовывать знания и умения по вардингу, ротациям и предметам;
- пользоваться сторонними сайтами с сборками на персонажей;
- захватывать преимущество в игре на разных стадиях;
- знать умения персонажей;
- доминировать на своей роли, владеть:
- основной терминологией в области Лиги Легенд;
- основными навыками коммуникации с союзниками.

## ***Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»***

### ***2.1. Календарно-тематический план. Продолжительность учебного года.***

Период обучения—сентябрь - май. Количество учебных недель - 34.  
 Количество часов—34.

Режим проведения занятий: 1 раз в неделю.

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1.	сентябрь	Л/ПР	1	Введение в образовательную программу, техника безопасности	Тестирование
2.	сентябрь	Л/ПР	1	Основы игры Лига легенд	Тестирование
3.	сентябрь	Л/ПР	1	Кейс 1. «Угадай роль»	Беседа
4.	сентябрь	Л/ПР	1	Введение в роли персонажей, знакомство с разными ролями в игре и их влияние на игру.	Беседа
5.	октябрь	Л/ПР	1	Подготовка к публичному выступлению для защиты результатов. Демонстрация отчёта в группе и защита результатов работы	Практика на ПК
6.	октябрь	Л/ПР	1	Кейс 2. «Где твоя линия?»	Демонстрация решений кейса
7.	октябрь	Л/ПР	1	Выбор персональной роли на командную игру.	Беседа
8.	октябрь	Л/ПР	1	Предметы на твоего персонажа на выбранную линию.	Практика на ПК
9.	ноябрь	Л/ПР	1	Руны и заклинания призывателя.	Беседа
10.	ноябрь	Л/ПР	1	Тестирование персонажей на своей или чужой линии в тренировочном матче с ботами.	Практика на ПК
11.	ноябрь	Л/ПР	1	Кейс 3. «Калькулятор умений»	Демонстрация решений кейса
12.	декабрь	Л/ПР	1	Постановка проблемы выбора последовательности	Беседа

				прокачки учений.	
13.	декабрь	Л/ПР	1	Знакомство и использование для прокачки умений.	Беседа
14.	декабрь	Л/ПР	1	Тестирование наилучших прокачек в битве с ботами и напарниками по кружку.	Практика на ПК
15.	декабрь	Л/ПР	1	Демонстрация выбранных персонажей с рассказом об их умениях и последовательности прокачки.	Практика на ПК
16.	январь	Л/ПР	1	Кейс 4. Формирование команды. Тренировки.	Демонстрация решений кейса
17.	январь	Л/ПР	1	Расстановка вардов по карте. Основы. Особые варды.	Беседа
18.	январь	Л/ПР	1	Хорошие и плохие варды. Цена ошибки плохого вижена.	Практика на ПК
19.	февраль	Л/ПР	1	Макроигра. Перемещение по карте в начале, середине и конце игры	Практика на ПК
20.	февраль	Л/ПР	1	Как выиграть игру за три минуты: инвейды, стратегии.	Беседа
21.	февраль	Л/ПР	1	Анализ своих игры на предмет поиска ошибок.	Практика на ПК
22.	февраль	Л/ПР	1	Ментальное состояние игроков. Учимся контролировать эмоции и решать конфликты.	Беседа
23.	март	Л/ПР	1	Учимся думать как профессиональный игрок. Игра перед игрой.	Практика на ПК
24.	март	Л/ПР	1	Основы мида, топа, бота и леса. Введение в профессии.	Беседа
25.	март	Л/ПР	1	Учимся захватывать преимущество, делать правильные трейды и ротации.	Практика на ПК

26.	март	Л/ПР	1	Герольд, драконы и барон Нашор. Когда и как смещаться.	Беседа
27.	апрель	Л/ПР	1	Разнообразие пула чемпионов на линии. Изучаем новых героев и тренируем их.	Практика на ПК
28.	апрель	Л/ПР	1	Контроль карты и мини-карты. Знакомство с будущими профессиями координатора, тренера.	Беседа
29.	апрель	Л/ПР	1	Тренировка 5на5 со случайными соперниками	Практика на ПК
30.	апрель	Л/ПР	1	Консультация про-игрока LCL команды Дмитрия SMURF Иванова. Знакомство с потенциальными профессиями проф.игроков, стримера, блогера.	Беседа
31.	май	Л/ПР	1	Тренировочные матчи с между участниками кружка	Практика на ПК
32.	май	Л/ПР	1	Тренировочные матчи с игроками более высокого ранга.	Практика на ПК
33.	май	Л/ПР	1	Тренировочные матчи с игроками более высокого ранга.	Практика на ПК
34.	май	Л/ПР	1	Участие в лиге РДШ на турнире по Лиге Легенд.	Практика на ПК

<b>Этапы образовательного процесса</b>	
Начало учебного года	01.09.2023
Продолжительность учебного года	34 недели
Первое полугодие	01.09.2023-29.12.2023

	17 недель
Второе полугодие	08.01.2024-20.05.2024
	17 недель
Продолжительность занятия	50 минут
Входящий контроль	25.09.2023-27.09.2023
Итоговая аттестация	26-27 апреля 2024
Мероприятия по окончанию учебного года	16-18 мая 2024
Окончание учебного года	20.05.2024
Каникулы зимние	С 01.01.2024 по 03.01.2024
Каникулы летние	С 21.05.2024 по 31.08.2024

### ***2.1.1 Материально-техническое обеспечение.***

- Рабочее место обучающегося:
- ноутбук: производительность процессора (по тесту PassMark CPU BenchMark <http://www.cpubenchmark.net/>): не менее 2000 единиц; объем оперативной памяти: не менее 4 Гб; объем накопителя SSD/eMMC: не менее 128 Гб (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками).
- рабочее место преподавателя:
- ноутбук: процессор Intel Core i5-4590/AMD FX 8350 аналогичная или более новая модель, графический процессор NVIDIA GeForce GTX 970, AMD Radeon R9 290 аналогичная или более новая модель, объем оперативной памяти: не менее 4 Гб, видеовыход HDMI 1.4, DisplayPort 1.2 или более новая модель (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками);
- компьютеры должны быть подключены к единой сети Wi-Fi с доступом в интернет;
- презентационное оборудование (сенсорный дисплей) с возможностью подключения к компьютеру — 1 комплект;
- флипчарт с комплектом листов/маркерная доска, соответствующий набор письменных принадлежностей — 1 шт.;
- Wi-Fi роутер.

## **Программное обеспечение:**

- ПО клиент игры Лига Легенд;
- веб-браузер;
- пакетного ПО..

### ***2.1.2. Информационное обеспечение***

1. <https://signup.ru.leagueoflegends.com/ru/signup/index>.
2. [https://leagueoflegends.fandom.com/ru/wiki/League\\_of\\_Legends2](https://leagueoflegends.fandom.com/ru/wiki/League_of_Legends2).

### ***2.1.3 Кадровое обеспечение***

Технический специалист, педагог дополнительного образования.

## ***2.2 Формы аттестации***

Вводный контроль проводится в начале учебного года с целью определения уровня подготовки обучающихся в формах беседы и выполнения творческой практической работы. Текущий контроль осуществляется в процессе каждого учебного занятия.

### **Формы подведения итогов реализации дополнительной программы**

Подведение итогов реализуется в рамках следующих мероприятий: тестирование по Лиге Легенд, защита результатов выполнения кейса № 4, групповые соревнования.

### **Формы демонстрации результатов обучения**

Представление результатов образовательной деятельности пройдет в форме публичной презентации решений кейсов командами и последующих ответов выступающих на вопросы наставника и других команд.

## ***Список литературы***

1. Гин, А.А. Приёмы педагогической техники: свобода выбора, открытость, деятельность, обратная связь, идеальность: По- собие для учителей / А.А. Гин. — Гомель: ИПП «Сож», 1999. — 88 с.
2. Бреннан, К. Креативное программирование / К. Бреннан, К. Болкх, М. Чунг. — Гарвардская Высшая школа образования, 2017.