

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ЛИПЕЦКОЙ ОБЛАСТИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЛИПЕЦКОЙ ОБЛАСТИ»

УТВЕРЖДАЮ  
Директор ГБУ ДО  
«Центр дополнительного образования  
Липецкой области»



И.А. Малько

\_\_\_\_\_ 2025 года

Принято педагогическим советом  
Протокол от 23.05.2025 г. № 5

Рассмотрено на методическом совете  
Протокол от 20.05.2025 г. № 5

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА  
технической направленности  
«Киберспорт и 3D-моделирование. Стартовый уровень»**

Возраст обучающихся: 8-12 лет

Срок реализации: 1 год

Автор - составитель:

Глущик Ольга Викторовна,

педагог дополнительного образования

г. Липецк, 2025 год

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>1. Комплекс основных характеристик программы</b>	<b>3</b>
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	7
1.3. Планируемые результаты освоения программы	8
<b>2. Комплекс организационно-педагогических условий</b>	<b>10</b>
2.1. Учебный план	10
2.2. Календарный учебный график	11
2.3. Условия реализации программы	13
2.4. Рабочая программа	14
2.5. Формы аттестации	24
2.6. Методическое обеспечение	26
2.7. Рабочая программа воспитания	28
2.8. Работа с родителями (законными представителями)	41
<b>Список литературы</b>	<b>42</b>
<b>Приложение 1. Оценка качества реализации дополнительной общеобразовательной программы</b>	<b>45</b>
<b>Приложение 2,3,4. Первичный опрос, критерии оценивания обучающихся, содержание аттестации</b>	<b>47</b>
<b>Приложение 5. Удовлетворенность родителей качеством образовательных результатов</b>	<b>51</b>

## **1. Комплекс основных характеристик программы**

### **1.1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа разработана на основе педагогического опыта автора-составителя программы, рабочей программы по направлению «Киберспорт и 3D-моделирование» и нормативно-правовой документации:

1. Федеральным законом от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями; ред. от 02.07.2021 г.).

2. Указом Президента Российской Федерации от 25.04.2022 № 231 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия науки и технологий».

3. Указом Президента Российской Федерации от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».

4. Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Концепция развития дополнительного образования до 2030 года».

5. Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».

6. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

7. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

8. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 02.12.2019 № 649 «Об утверждении целевой модели цифровой образовательной среды».

9. Приказом Минобрнауки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательной программы».

10. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

11. Уставом ГБУ ДО «Центр дополнительного образования Липецкой области».

12. Локальными актами, регламентирующими образовательную деятельность Центра цифрового образования детей «IT-куб» ГБУ ДО «Центр дополнительного образования Липецкой области».

#### **Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Киберспорт и 3D-моделирование» стартового уровня (далее - программа),

технической направленности и предназначена педагогам для использования в системе дополнительного образования детей. Программа содержит профориентационную работу с обучающимися к профессиям программиста и геймдизайнера.

### **Новизна программы**

Новизна программы заключается в применении специально разработанной системы междисциплинарных связей, которая обеспечивает интеграцию основных образовательных программ общего образования и дополнительных общеобразовательных программ по направлению 3Д-моделирование, программирование, менеджмент. В основу программы положены новые технологии образования, учитывающие запросы обучающихся и потребности современного общества в подготовке будущих специалистов IT-технологий.

Программа носит междисциплинарный характер и позволяет решить задачи развития у обучающихся научно-исследовательских, проектных, технико-технологических компетенций.

В ходе освоения программы обучающиеся получают навыки исследовательской, проектной деятельности, познакомятся с основными современными концепциями разработки игр, их существенными чертами, современными направлениями развития комплекса разработки игр и киберспорта, и тенденциями развития направления разработки игр и киберспорта среди молодёжи.

**Актуальность программы** обусловлена социальным заказом. Развитие сети Интернет предъявляет все большие требования к знанию обучающихся в области Интернет-технологий. В настоящее время компьютерная грамотность является неотъемлемой частью профессиональной жизни человека во всех сферах деятельности. При этом от специалиста, востребованного на рынке труда, требуется уровень уверенного и даже продвинутого пользователя, умеющего работать в сети Интернет, пользоваться сетевыми и коммуникационными сервисами, эффективно обрабатывать все виды информации.

Программа строится на концепции подготовки обучающихся к профессии геймдизайнер, а также развитию киберспортивного направления среди подростков.

Интернет-технологии занимают лидирующую позицию во всех сферах жизни общества, включая досуг. Компьютерные игры стали неотъемлемой частью развития современной молодёжи. Современная игровая индустрия требует внимательного подхода к выбору специалистов в области разработки игр. Знания, умения и практические навыки решения актуальных задач, полученные на занятиях, готовят обучающихся к самостоятельной проектно-исследовательской деятельности с применением современных технологий. Также программа актуальна тем, что не имеет аналогов на рынке общеобразовательных услуг и является своего рода уникальным образовательным продуктом в области информационных технологий.

**Педагогическая целесообразность** программы объясняется ориентацией на результаты образования, которые рассматриваются на основе практико-технического подхода. Программа соответствует новым стандартам обучения, которые обладают отличительной особенностью, способствующей личностному росту обучающихся, его социализации и адаптации в обществе.

Обучающийся, получивший метапредметные знания, умения и навыки по данной профессии, будет обладать широким спектром знаний в сфере интернет-технологий, что само по себе высоко ценится на рынке труда в современном обществе.

#### **Отличительные особенности программы**

Программа ориентирована на развитие творческого, креативного мышления и профессионального самоопределения обучающихся через обучение полному циклу создания игр в современных средах разработки.

Освоенный обучающимися теоретический материал закрепляется в виде тестовых заданий, решение кейсов, исследований и проектов. На практических занятиях обучающиеся решают актуальные прикладные задачи. Таким образом, обеспечено простое запоминание сложнейших терминов и понятий, которые в изобилии встречаются в специализированной литературе по IT-технологиям.

В программе изучается полный пакет прикладных программ для обработки информации. Освоение программы происходит в основном в процессе проектной деятельности.

#### **Адресат программы**

Возраст детей, участвующих в реализации данной общеобразовательной программы: от 8 до 12 лет.

Условия набора обучающихся: принимаются все желающие. Наполняемость в группах до 12 человек.

#### **Режим занятий**

Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 часа. Продолжительность занятия - 45 минут. После 45 минут занятий организовывается перерыв длительностью 10 минут для проветривания помещения и отдыха обучающихся.

#### **Сроки реализации программы**

1 год, занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 часа, недельная нагрузка 6 часов (216 часов в год).

#### **Форма обучения:** очная.

В программе сочетаются индивидуальные, групповые и коллективные формы работы.

Обучение опирается на следующие принципы:

- принцип доступности материала (соответствие возрастным возможностям обучающихся);
- принцип возвращения к пройденному на более высоком исполнительском уровне;
- принцип преемственности (передача опыта от старших к младшим);
- принцип заинтересованности обучающихся результатами своего труда;

- принцип связи обучения с практикой (реализуется в процессе выполнения творческих проектов);

- принцип единства обучения, воспитания и развития (реализуется в неразрывной связи этих компонентов на каждом занятии);

- принцип личностно-ориентированного подхода в обучении с ориентацией на формирование индивидуально-творческой личности обучающегося.

Деятельность педагога на основе этих принципов развивает у обучающихся художественное воображение, ассоциативную память, способности к техническому творчеству.

Основной дидактический принцип – обучение в предметно-практической деятельности.

Последовательность изучения тем представлена в логическом развитии, постепенно формируя новые практические умения и навыки обучающихся, открывая возможности для творчества и позитивного отношения к труду.

Последовательность проведения занятий строится по следующей схеме:

- организационные вопросы;

- краткое повторение пройденного материала;

- изложение новой темы;

- подготовка к практической работе;

- просмотр законченных этапов проектов и их анализ;

- определение опережающих задач на следующий этап проектной работы.

Новый материал излагается доступно, сопровождается демонстрацией наглядных пособий, приемов работы на компьютере.

В процессе обучения используются следующие типы занятий:

- вводный тип занятия;

- занятие по изучению технологических приемов и навыков;

- занятие по практической работе (по освоению сочетания выполняемых операций с технологическим процессом);

- итоговое занятие.

Специфика занятий заключается в том, чтобы обучающихся на основе полученных знаний освоили приемы и способы выполнения практических действий, операций, необходимых для последующего формирования у них знаний, умений и навыков выполнения работ в области гейм-дизайна.

Каждому типу занятий соответствуют разнообразные виды занятий, которые зависят от содержания учебной деятельности обучающихся на занятии, от применения различных методических приемов, нетрадиционных форм проведения занятия, игровой методики и т.д.

- занятие-конкурс.

- занятие-практикум.

- занятие с участием специалистов-профессионалов.

- занятие-отчет (защита проектных работ).

Занятия включают в себя теоретические и практические части, проводимые в различных формах. Основное количество времени отводится

практическим заданиям, что способствует формированию трудовых навыков и способностей, разгрузке умственного напряжения обучающихся.

### **Особенности организации образовательного процесса.**

Образовательный процесс осуществляется в группах с обучающимися разного возраста. Состав группы постоянный (количество обучающихся 12 человек).

Программа предоставляет обучающимся возможность освоения учебного содержания занятий с учетом уровня их общего развития, способностей, мотивации. В рамках программы предполагается реализация параллельных процессов освоения содержания программы на разных уровнях доступности и степени сложности, с опорой на диагностику стартовых возможностей каждого из участников.

В процессе реализации программы используются разнообразные методы обучения: объяснительно-иллюстративный; практические работы репродуктивного и творческого характера; методы мотивации и стимулирования; обучающего контроля, взаимоконтроля и самоконтроля; проблемно-поисковый, ситуационный. Подход к обучению дифференцированный. Так как в группе могут заниматься обучающиеся разного возраста, для некоторых тем подобран разный по сложности и объему материал.

Также при организации занятий в объединении используются активные и интерактивные методы.

К активным методам часто относят проблемные лекции, вебинары, онлайн-конференции, создание проектов, кейсов, игры, дискуссии, эксперименты, эвристические методы и другие. Применение интерактивных методов обучения в УДО решает проблему недостаточной мотивации обучающихся. В интерактивной форме могут проводиться как лекции, так и практические занятия. Вместо традиционных лекций проводятся лекции с запланированными ошибками, намеренно допускаемых педагогом. Такой подход активизирует познавательную деятельность обучающихся.

К интерактивным методам относятся следующие формы организации обучения: дискуссия и эвристическая беседа; проектный метод; мозговой штурм; кейс-метод; ролевые и деловые игры; тренинги.

Разнообразные методы обучения в программе реализуются различными средствами и формами, способствующими повышению эффективности усвоения знаний и развитию как художественно-творческого, так и технического потенциала личности ребенка. Одной из главных задач преподавания является развитие способности к самопознанию и самоопределению, осознание своих внутренних возможностей.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Целью программы** является формирование у обучающихся компетенций в области разработки игр и киберспорта и информационных технологий, способствующих их профессиональному самоопределению.

Реализация цели программы осуществляется через триединство задач:

**Образовательные:**

- сформировать у обучающихся представление об основных приёмах 3D-моделирования и аспектах киберспорта;
- познакомить обучающихся с основами проектной и исследовательской деятельности;
- сформировать у обучающихся навыки планирования, проведения и обработки результатов исследования информации в интернет-пространстве для составления собственных проектных работ, разработки макетов;
- сформировать у обучающихся способность к самоанализу и самосовершенствованию путём включения в игровую форму обучения;
- сформировать ключевые компетенции обучающихся через проектную и исследовательскую деятельность.

**Развивающие:**

- развивать образное мышление;
- развивать умение довести решение задачи от проекта до работающей модели;
- развивать умение постановки технической задачи, собирать и изучать нужную информацию, находить конкретное решение задачи и реализовать свой творческий замысел;
- сформировать у обучающихся способность к успешной самопрезентации;
- сформировать мотивацию к профессиональному самоопределению обучающихся.

**Воспитательные:**

- воспитать умение работать в коллективе с учетом личностных качеств обучающихся, психологических и возрастных особенностей.
- воспитать трудолюбие и уважительные отношения к интеллектуальному труду.
- сформировать у обучающихся мотивации к здоровому образу жизни.
- сформировать информационную культуру.

### **1.3. Планируемые результаты освоения программы**

**Предметные:**

- владеет основными приемами работы в прикладных программах для обработки информации;
- ознакомлен с методами и средствами поиска информации в интернет-пространстве;
- умеет анализировать и обрабатывать информацию для прикладного проекта, использует методы применения результатов обработки в проектной деятельности;
- применяет навыки разработки игровых приложений, реализовывает собственный проект в среде 3D-моделирования;

- успешно презентует собственную проектную работу.

#### **Метапредметные:**

- ориентируется в своей системе знаний: отличает новое знание от известного;
- перерабатывает полученную информацию: делает выводы в результате совместной работы группы, сравнивает и группирует предметы и их образы;
- работает по предложенным инструкциям и самостоятельно;
- излагает мысли в четкой логической последовательности, отстаивает свою точку зрения, анализирует ситуацию и самостоятельно находит ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- определяет и формирует цель деятельности на занятии с помощью учителя;
- работает в группе и коллективе;
- умеет рассказывать о проекте;
- работает над проектом в команде, эффективно распределяет обязанности;
- работает над проектом индивидуально, эффективно распределяет время.

#### **Познавательные:**

- умеет работать с литературой и другими источниками информации;
- умеет самостоятельно определять цели своего обучения.

#### **Личностные:**

- сформирован устойчивый интерес к правилам здоровьесберегающего и безопасного поведения;
- умеет проявлять в самостоятельной деятельности логическую культуру и компетентность;
- развито аналитическое, практическое и логическое мышление;
- развита самостоятельность и самоорганизацию;
- умеет работать в команде, развивает коммуникативные навыки;
- умеет вести себя сдержанно и спокойно.

#### **Развивающие:**

- развита творческая активность;
- развито умение представлять результаты своей работы окружающим, аргументировать свою позицию;
- развита познавательная активность.

#### **Социальные:**

- умеет пользоваться приемами коллективного творчества;
- сформировано умение эстетического восприятия мира и доброе отношение к окружающим.

#### **Регулятивные:**

- умеет соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;

- умеет определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией.

**Коммуникативные:**

- умеет организовать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;
- умеет работать индивидуально и в группе, уметь вступать в контакт со сверстниками.

## 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1. Учебный план

Таблица 1

№ п/п	Наименование модулей, тем	Количество			Форма аттестации/ контроля
		всего	теорет.	практ.	
<b>Стартовый уровень</b>					
1.	Модуль «Развитие критического мышления» (реализуется в течение всего учебного года)	18	9	9	Вводное тестирование. Итоговое тестирование
2.	Модуль 1. Основы 3D-моделирования	54	15	39	Создание собственного
3.	Модуль 2. Основы гейм-дизайна	69	19	50	Создание собственного проекта
4.	Модуль 3. Развитие навыков киберспортсмена	38	11	27	Тестирование по пройденному материалу
5.	Модуль 4. Организация киберспортивных мероприятий	37	10	27	Демонстрация итогового проекта
<b>ИТОГО:</b>		<b>216</b>	<b>64</b>	<b>152</b>	

### Содержание учебного плана

**Модуль «Развитие критического мышления»** (реализуется в течение всего учебного года).

Введение в критическое мышление. Особенности критического мышления. Источники информации и их оценка. Определение фактов, мнений и предположений. Анализ структуры текста. Критический подход к графикам, диаграммам и данным. Основы логики. Построение аргументированных суждений. Логические ошибки и софизмы. Дебаты и защита позиции. Эмоциональный интеллект и критическое мышление. Анализ чужих

аргументов и контраргументов. Когнитивные искажения и их влияние на мышление. Мышление системно: целое и части. Принятие решений: рациональный и интуитивный подходы. Креативность и критическое мышление. Диагностика достигнутого уровня критического мышления.

### **Модуль 1. Основы 3D-моделирования**

Знакомство с работой творческого объединения, проведение инструкций по охране труда и техники безопасности. Проведение предварительной аттестации.

Основные термины и определение в сфере 3D-моделирования. Знакомство со средой 3D-моделирования. Изучение инструментов среды 3D-моделирования. Создание макета модели. Реализация созданного макета в среде 3D-моделирования. Создание композиции объектов. Изучение свойств 3D-объектов, групповое редактирование свойств. Изучение библиотек готовых макетов, применение их в проекте.

Практика: создание 3D-моделей в среде моделирования, создание и демонстрация проекта.

### **Модуль 2. Основы гейм-дизайна**

Введение в гейм-дизайн: ключевые термины и понятия, структура игровой индустрии. Изучение жанров видеоигр и особенностей их проектирования. Разбор механик, логики и сценариев игр. Знакомство с понятием игрового баланса и динамики. Создание идеи собственной игры: от концепта до первого прототипа. Разработка простейших игровых механик на основе конструктора или визуального редактора.

Практика: создание документации по игре (game concept), построение прототипа игры и его презентация.

### **Модуль 3. Развитие навыков киберспортсмена**

Изучение основ киберспорта. Разбор и анализ основных навыков, определение текущего уровня навыка у обучающегося. Развитие навыков посредством игровой формы и использования программ повышения соответствующих навыков.

Практика: проведение игровой формы обучения, самоанализ обучающегося, выявление сильных и слабых сторон соответствующих навыков.

### **Модуль 4. Организация киберспортивных соревнований**

Знакомство с основными терминами и определениями, используемыми в организации киберспортивных мероприятий. Изучение структуры и особенностей проведения киберспортивных соревнований. Применение полученных навыков в участии внутренних киберспортивных соревнований. Создание проекта киберспортивного мероприятия.

Практика: проведение внутренних киберспортивных соревнований, реализация полученных в ходе обучения навыков.

## **2.2 Календарный учебный график**

График разработан в соответствии с СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», Положением об организации

образовательной деятельности в творческих объединениях Центра цифрового образования детей «IT-куб» Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области», Уставом Центра.

График учитывает возрастные психофизические особенности обучающихся и отвечает требованиям охраны их жизни и здоровья.

Содержание Графика включает в себя следующее:

- продолжительность учебного года;
- количество учебных групп по годам обучения и направленностям;
- регламент образовательного процесса;
- продолжительность занятий;
- аттестация обучающихся;
- режим работы учреждения;
- работа Центра в летний период;
- периодичность проведения родительских собраний.

Центр цифрового образования детей «IT-куб» Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области» в установленном законодательством Российской Федерации порядке несет ответственность за реализацию в полном объеме дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ в соответствии с календарным учебным графиком.

Продолжительность учебного года в Центре:

Начало учебного года – 01.09.2025 года.

Окончание учебного года – 31.05.2026 года.

Начало учебных занятий:

1 год обучения – не позднее 08.09.2025 года;

Комплектование групп 1 года обучения – с 01 по 08.09.2025 года.

Продолжительность учебного года – 36 недель.

Количество учебных групп по годам обучения и направленностям:

Таблица 2

Направленность программы	1 год обучения	2 год обучения
техническая	1	-
Итого:	1	-

Регламент образовательного процесса:

1 год обучения – 6 часов в неделю (216 часов в год) / 108 дней;

Занятия организованы в Центре цифрового образования детей «IT-куб» в отдельных группах.

Занятия проводятся по расписанию, утвержденному директором ГБУ ДО «Центр дополнительного образования Липецкой области» в свободное от занятий в общеобразовательных учреждениях время, включая учебные занятия в субботу и воскресенье с учетом пожеланий родителей (законных

представителей) несовершеннолетних обучающихся с целью создания наиболее благоприятного режима занятий и отдыха детей.

Занятия начинаются не ранее 09.00 часов утра и заканчиваются не позднее 20.00 часов.

Длительность занятия - 45 минут.

После 45 минут занятий организовывается перерыв длительностью 10 минут для проветривания помещения и отдыха обучающихся.

Центр организует работу с обучающимися в течение всего календарного года.

Летний оздоровительный период – с 01.06. по 31.08.2026 года.

В летний период дополнительное образование организуется по краткосрочным программам с основным или переменным составом, индивидуально; в одновозрастных и в разновозрастных объединениях по интересам. Образовательный процесс может осуществляться в форме поездок, экскурсий, лагерей, профильных школ технической направленности, мастер-классов, аудиторных занятий, лекций, семинаров, практикумов, научной и исследовательской деятельности, массовых и воспитательных мероприятий: концертов, выставок и др.

**Методы контроля и управления образовательным процессом** — это наблюдение педагога в ходе занятий, анализ подготовки и участия членов коллектива в мероприятиях, оценка результатов проектной деятельности членами жюри, анализ результатов выступлений на различных областных, всероссийских мероприятиях, выставках, конкурсах и соревнованиях. Принципиальной установкой программы (занятий) является отсутствие назидательности и прямолинейности в преподнесении нового материала.

При работе по данной программе предварительная аттестация проводится на первых занятиях с целью выявления образовательного и творческого уровня обучающихся, их способностей. Текущий контроль проводится для определения уровня усвоения содержания программы.

### 2.3. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Требования к помещению:

- помещение для занятий, отвечающие требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;

- качественное освещение;

- столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочим местом для педагога.

Оборудование:

- специальные шкафы под компьютеры и наборы;

- ноутбуки;

- МФУ лазерный;

- доступ к сети Интернет;

- интерактивная панель;

- моноблочное интерактивное устройство.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы:  
Информационное обеспечение: фото и видео, интернет-источники.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования, имеющий высшее образование, направленность которого соответствует направленности дополнительной общеобразовательной программы. Необходимые умения: владеет формами и методами обучения; использует специальные подходы к обучению в целях включения в образовательный процесс всех обучающихся, в том числе одаренных обучающихся; организует различные виды внеурочной деятельности: игровую, культурно – досуговую; регулирует поведение обучающихся для обеспечения безопасной образовательной среды; реализовывает современные формы и методы воспитательной работы, как на занятиях, так и во внеурочной деятельности, ставит воспитательные цели, способствующие развитию обучающихся, независимо от их способностей; общаются с детьми, признавая их достоинство, понимая и принимая их. При продолжении обучения, планируют взаимодействие с родителями. Обладает необходимыми знаниями преподаваемого предмета; основными закономерностями возрастного развития; основными методиками преподавания, видами и приемами современных педагогических технологий; путями достижения образовательных результатов и способами оценки результатов обучения.

## 2.4. Рабочая программа

Группа 1 года обучения:

Работает в составе одной учебной группы.

Возраст обучающихся 8-12 лет.

Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 часа, на базе Центра цифрового образования детей «IT-куб» по следующему расписанию:

1 группа: пятница 16:20 – 18:00, суббота 14.30 – 16.10, воскресенье 10.50 – 12.30.

Таблица 3

Дата проведения занятия	Теория	Время (мин.)	Практика	Время (мин.)	Другие формы работы	Время (мин.)	Кол-во часов
<b>Модуль 1. Основы 3D-моделирования</b>							
12.09.2025	Вводное занятие	25	Предварительная аттестация обучающихся	15	Инструктаж по ТБ и ПДД	5	1
	<b>Введение в критическое мышление</b>	<b>30</b>	<b>Самодиагностика уровня критического мышления</b>	<b>10</b>	<b>Тестирование</b>	<b>5</b>	<b>1</b>

13.09.2025	Знакомство с понятием 3D-моделирования	20	Работа с понятиями	50	Тестирование по пройденному материалу	20	2
14.09.2025	Как 3D-модели меняют разные сферы жизни. Часть 1	20	Поиск информации в поисковой системе	50	Викторина «Что я знаю о 3D»	20	2
19.09.2025	Как 3D-модели меняют разные сферы жизни. Часть 2	20	Работа с текстовым редактором	50	Игра «Мой мир – 3D»	20	2
20.09.2025	Базовые термины и принципы в 3D-моделировании	25	Работа с понятиями	50	Тестирование по пройденному материалу	15	2
21.09.2025	Построение простых форм и основ композиции	20	Работа с понятиями	20	Тестирование по пройденному материалу	5	1
	<b>Особенности критического мышления</b>	<b>30</b>	<b>Сравнение типов мышления</b>	<b>10</b>	<b>Анализ текста/события с выявлением аргументов и выводов</b>	<b>5</b>	<b>1</b>
26.09.2025	Поиск и сбор референсов для модели	20	Поиск информации в поисковой системе	50	Игра «От идеи к воплощению»	20	2
27.09.2025	Составление макета 3D-модели	25	Работа в графическом редакторе	50	Работа в группах	15	2
28.09.2025	Презентация макета 3D-модели	20	Работа в программе создания презентаций	50	Игра «От идеи к воплощению»		2
03.10.2025	Знакомство с интерфейсом и логикой 3D-среды	25	Работа с прикладными программами	15	Тестирование по пройденному материалу	5	1
	<b>Источники информации и их оценка</b>	<b>30</b>	<b>Аналитическое задание на проверку достоверности новостей из разных источников</b>	<b>10</b>	<b>Составление списка надежных информационных ресурсов</b>	<b>5</b>	<b>1</b>
04.10.2025	Изучение инструментов 3D-моделирования	20	Работа с прикладными программами	50	Работа в группах	20	2
05.10.2025	Создание простейшей 3D-модели	20	Работа с прикладными программами	50	Работа в группах	20	2
10.10.2025	Основы компоновки объектов в 3D-сцене	25	Работа с прикладными программами	50	Игра «Моя картина 3D-мира»	15	2
11.10.2025	Создание композиции простейших объектов	20	Работа с прикладными программами	20	Тестирование по пройденному материалу	5	1

	<b>Определение фактов, мнений и предположений</b>	<b>30</b>	<b>Определение типа высказывания</b>	<b>10</b>	<b>Упражнения на соотнесение понятий</b>	<b>5</b>	<b>1</b>
12.10.2025	Свойства 3D-объектов. Основные понятия	25	Работа с понятиями	50	Викторина «Что я знаю о 3D»	15	2
17.10.2025	Работа с группами объектов. Изменения. Часть 1	20	Работа с прикладными программами	50	Работа в группах	20	2
18.10.2025	Работа с группами объектов. Изменения. Часть 2	20	Работа с прикладными программами	50	Работа в группах	20	2
19.10.2025	Что такое библиотеки 3D-объектов	25	Работа с понятиями	50	Игра «Мой мир – 3D»		2
24.10.2025	Применение библиотек в проекте. Часть 1	20	Работа с прикладными программами	50	Работа в группах	15	2
25.10.2025	Применение библиотек в проекте. Часть 2	20	Работа с прикладными программами	50	Тестирование по пройденному материалу	20	2
26.10.2025	Как адаптировать готовые 3D-объекты под проект	25	Работа с прикладными программами	50	Работа в группах	15	2
31.10.2025	Строение готовых 3D-моделей. Декомпозиция. Часть 1	20	Работа с прикладными программами	50	Игра «От идеи к воплощению»	20	2
01.11.2025	Строение готовых 3D-моделей. Декомпозиция. Часть 2	25	Работа с прикладными программами	15	Тестирование по пройденному материалу	5	1
	<b>Анализ структуры текста</b>	<b>30</b>	<b>Поиск в тексте тезиса, аргументов и вывода</b>	<b>10</b>	<b>Упражнения на определение элементов структуры текста</b>	<b>5</b>	<b>1</b>
02.11.2025	Построение сложных объектов. Часть 1	20	Работа с понятиями	50	Работа в группах	20	2
07.11.2025	Построение сложных объектов. Часть 2	25	Работа с прикладными программами	50	Тестирование по пройденному материалу	15	2
08.11.2025	Реализация макета в среде 3D-моделирования. Часть 1	25	Работа с прикладными программами	50	Работа в группах	20	2

09.11.2025	Реализация макета в среде 3D-моделирования. Часть 2	20	Работа с прикладными программами	50	Работа в группах		2
14.11.2025	Основы презентации проекта. Часть 1	20	Работа с понятиями	50	Игра: «Почему именно я?»	20	1
	<b>Критический подход к графикам, диаграммам и данным</b>	<b>30</b>	<b>Создание диаграмм на заданную тему</b>	<b>10</b>	<b>Упражнения на определение видов графиков</b>	<b>5</b>	<b>1</b>
15.11.2025	Основы презентации проекта. Часть 2	25	Работа с текстовым редактором	50	Работа в группах	15	2
16.11.2025	Презентация проекта	25	Работа в программе создания презентаций	50	Демонстрация проекта	15	2
<b>Модуль 2. Основы гейм-дизайна</b>							
21.11.2025	Введение в гейм-дизайн: ключевые понятия	25	Работа с понятиями	50	Работа в группах	15	2
22.11.2025	Обзор жанров видеоигр и их особенности	20	Поиск информации в поисковой системе	50	Работа в группах	20	2
23.11.2025	Платформы и движки для создания игр	25	Работа с прикладными программами	50	Тестирование по пройденному материалу	15	2
28.11.2025	Интерфейс и функции игровых движков	20	Работа с прикладными программами	50	Работа в группах	20	2
29.11.2025	Игровая механика: базовые определения	20	Работа с понятиями	50	Тестирование по пройденному материалу	20	2
30.11.2025	Основные элементы игровой логики	25	Работа с прикладными программами	50	Игра «Шаги к успеху»	15	2
05.12.2025	Разработка идеи и механики игры	25	Работа с текстовыми редакторами	15	Игра «Шаги к успеху»	5	1
	<b>Основы логики</b>	<b>30</b>	<b>Составление правильного силлогизма</b>	<b>10</b>	<b>Упражнения на построение индуктивных выводов</b>	<b>5</b>	<b>1</b>

06.12.2025	Создание схемы логики игры. Часть 1	35	Работа с прикладными программами	45	Игра «Шаги к успеху»	10	2
07.12.2025	Создание схемы логики игры. Часть 2	20	Работа с прикладными программами	50	Игра «Шаги к успеху»	20	2
12.12.2025	Структура документации по игре	20	Поиск информации в поисковой системе	50	Работа в группах	20	2
13.12.2025	Игровой баланс: типы и методы	20	Поиск информации в поисковой системе	50	Игра «Игровая механика»	20	2
14.12.2025	Игровые ресурсы и параметры	25	Работа с прикладными программами	50	Тестирование по пройденному материалу	15	2
19.12.2025	Создание черновой версии игровых идей	20	Работа с прикладными программами	20	Игра «Конструктор игры»	5	1
	<b>Построение аргументированных суждений</b>	<b>30</b>	<b>Написание короткого эссе (с 1 сильным аргументом)</b>	<b>10</b>	<b>Анализ эссе</b>	<b>5</b>	<b>1</b>
20.12.2025	Работа с циклами и условиями в логике игры. Часть 2	25	Работа с прикладными программами	50	Игра «Пирамида: составь игровую логику»	15	2
21.12.2025	Работа с циклами и условиями в логике игры. Часть 2	25	Работа с прикладными программами	50	Тестирование по пройденному материалу	15	2
26.12.2025	Игровой сценарий: структура и разработка	20	Работа с понятиями	50	Игра «Где логика»	20	2
27.12.2025	Построение сценарных событий. Часть 1	20	Поиск информации в поисковой системе	50	Работа в группах	20	2
28.12.2025	Построение сценарных событий. Часть 2	25	Работа с прикладными программами	50	Игра «Где логика»	15	2
10.01.2026	Взаимодействие элементов в игре.	25	Работа с прикладными программами	50	Игра «Где логика»	15	2
11.01.2026	Взаимодействие элементов в игре. Часть 1	25	Работа с прикладными программами	15	Игра: «Я-командир»	5	1

	<b>Логические ошибки и софизмы</b>	<b>30</b>	<b>Упражнения на распознавание логических ошибок, установление причинно-следственных связей</b>	<b>10</b>	<b>Применение законов логики в ролевых играх</b>	<b>5</b>	<b>1</b>
16.01.2026	Взаимодействие элементов в игре. Часть 2	25	Работа с прикладными программами	50	Тестирование по пройденному материалу	15	2
17.01.2026	Основы визуального программирования в гейм-дизайне	20	Работа с понятиями	50	Работа в группах	20	2
18.01.2026	Создание логики прототипа в визуальном редакторе. Часть 1	20	Работа с прикладными программами	50	Работа в группах	20	2
23.01.2026	Создание логики прототипа в визуальном редакторе. Часть 2	35	Работа с прикладными программами	45	Работа в группах	10	2
24.01.2026	Промежуточная защита прототипа	25	Работа в программе создания презентаций	15	Работа в группах	5	1
	<b>Дебаты и защита позиции</b>	<b>15</b>	<b>Дискуссия «Интернет — зло или благо»</b>	<b>20</b>	<b>Оценка организованной дискуссии</b>	<b>10</b>	<b>1</b>
25.01.2026	Анимации объектов в игровой среде	35	Работа с понятиями	45	Тестирование по пройденному материалу	10	2
30.01.2026	Добавление физики и взаимодействий	20	Работа с прикладными программами	50	Игра «Создаем анимацию»	20	2
31.01.2026	Динамика перемещения и столкновений	25	Работа с прикладными программами	50	Работа в группах	15	2
01.02.2026	Игровая механика: продвинутый уровень	20	Работа с понятиями	50	Игра «В реальной жизни»	20	2
06.02.2026	Создание логики квестов и заданий	20	Работа с понятиями	50	Работа в группах	20	2
07.02.2026	Применение игровых событий и условий	20	Работа с понятиями	20	Работа в группах	5	1

	<b>Эмоциональный интеллект и критическое мышление</b>	<b>15</b>	<b>Определение уровня эмоционального интеллекта (методика Н.Холла)</b>	<b>20</b>	<b>Упражнения на саморегуляцию</b>	<b>10</b>	<b>1</b>
08.02.2026	Разработка алгоритма игровой механики	25	Работа с текстовыми редакторами	50	Работа в группах	15	2
13.02.2026	Финальная сборка прототипа	20	Работа с прикладными программами	50	Составление чек-листа «Моя первая 3D-игра»	20	2
14.02.2026	Разработка игровой механики. Совмещение игровых элементов. Часть 2	25	Работа с прикладными программами	50	Работа в группах	15	2
15.02.2026	Тестирование проекта. Правила и методы	20	Работа с прикладными программами	50	Тестирование по пройденному материалу	20	2
20.02.2026	Презентация игрового проекта. Часть 1	20	Работа с текстовыми редакторами	50	Работа в группах	20	2
21.02.2026	Презентация игрового проекта. Часть 2	20	Работа в программе создания презентации	50	Демонстрация проекта	20	2
<b>Модуль 3. Развитие навыков киберспортсмена</b>							
22.02.2026	Что такое киберспорт?	25	Работа с понятиями	15	Игра «Моя любимая игра»	5	1
	<b>Анализ чужих аргументов и контраргументов</b>	<b>15</b>	<b>Задание: проанализировать данный аргумент и предложить свой контраргумент</b>	<b>20</b>	<b>Упражнения на поиск аргументов и контраргументов</b>	<b>10</b>	<b>1</b>
27.02.2026	Направления киберспорта	20	Поиск информации в поисковых системах	50	Работа в группах	20	2
28.02.2026	Популярные киберспортивные дисциплины. Часть 1	35	Поиск информации в поисковых системах	40	Составление чек-листа «Топ 10 популярных киберспортивных направлений»	15	2
01.03.2026	Популярные киберспортивные дисциплины. Часть 2	25	Работа с понятиями	50	Тестирование по пройденному материалу	15	2
06.03.2026	Кто такой киберспортсмен: образ и качества. Часть 1	25	Работа с текстовыми редакторами	15	Работа в группах	5	1

	<b>Когнитивные искажения и их влияние на мышление</b>	<b>15</b>	<b>Распознавание искажения и предложение способов его устранения</b>	<b>20</b>	<b>Анализ ситуаций</b>	<b>10</b>	<b>1</b>
07.03.2026	Кто такой киберспортсмен: образ и качества. Часть 2	25	Работа с текстовыми редакторами	50	Составление чек-листа «Идеальный киберспортсмен»	15	2
13.03.2026	Ключевые навыки успешного игрока	20	Работа с понятиями	30	Игра «Мои киберспортивные навыки»	10	2
14.03.2026	Режим киберспортсмена. Тайм-менеджмент	20	Работа с текстовыми редакторами	50	Тестирование по пройденному материалу	20	2
15.03.2026	Анализ игры киберспортсменов	20	Работа с текстовыми редакторами	20	Работа в группах	5	1
	<b>Мышление системно: целое и части</b>	<b>15</b>	<b>Построение модели и прослеживание причинно-следственных связей</b>	<b>20</b>	<b>Анализ моделей причинно-следственных связей</b>	<b>10</b>	<b>1</b>
20.03.2026	Проверка личных игровых навыков	35	Работа с прикладными программами	40	Работа в группах	15	2
21.03.2026	Выбор киберспортивной дисциплины. Часть 1	35	Поиск информации в поисковых системах	40	Работа в группах	15	2
22.03.2026	Выбор киберспортивной дисциплины. Часть 2	25	Работа с понятиями	50	Тестирование по пройденному материалу	15	2
27.03.2026	Универсальные игровые навыки. Часть 1	20	Игровая форма	50	Работа в группах	20	2
28.03.2026	Универсальные игровые навыки. Часть 2	25	Игровая форма	50	Работа в группах	15	2
29.03.2026	Тренировка навыков для киберспортивных дисциплин. Часть 1	35	Игровая форма	40	Работа в группах	15	2
03.04.2026	Тренировка навыков для киберспортивных дисциплин. Часть 2	20	Игровая форма	50	Работа в группах	20	2
04.04.2026	Самооценка развития игровых навыков	20	Работа с прикладными программами	50	Работа в группах	25	2
05.04.2026	Применение игровых навыков в выбранной дисциплине. Часть 1	25	Игровая форма	15	Работа в группах	5	1

	<b>Принятие решений: рациональный и интуитивный подходы</b>	<b>15</b>	<b>Применение методов SWOT-анализа и дерева решений</b>	<b>20</b>	<b>Упражнения на отработку методов принятий решений</b>	<b>10</b>	<b>1</b>
10.04.2026	Применение игровых навыков в выбранной дисциплине. Часть 2	20	Игровая форма	50	Работа в группах	20	2
11.04.2026	Практическая отработка игровых навыков в соревновательных условиях	20	Игровая форма	50	Работа в группах	20	2
12.04.2026	Итоговая демонстрация навыков в киберспорте	25	Игровая форма	50	Работа в группах	15	2
<b>Модуль 4. Организация киберспортивных мероприятий</b>							
17.04.2026	Основы проведения киберспортивных соревнований	25	Работа с понятиями	50	Работа в группах	15	2
18.04.2026	История и развитие киберспорта в мире. Часть 1	20	Поиск информации в поисковых системах	50	Работа в группах	20	2
19.04.2026	История и развитие киберспорта в мире. Часть 2	20	Работа с текстовыми редакторами	50	Презентация: «История киберспорта»	20	2
24.04.2026	Современные тренды в киберспортивной индустрии. Часть 1	20	Работа с текстовыми редакторами	50	Игра «Анализируй!»	25	2
25.04.2026	Современные тренды в киберспортивной индустрии. Часть 2	20	Работа с текстовыми редакторами	50	Работа в группах	25	2
26.04.2026	Как устроено киберспортивное мероприятие. Часть 1	25	Работа с текстовыми редакторами	50	Работа в группах	15	2
30.04.2026	Как устроено киберспортивное мероприятие. Часть 2	20	Работа с текстовыми редакторами	50	Тестирование по пройденному материалу	20	2
02.05.2026	Роли и обязанности участников команды	25	Поиск информации в поисковых системах	15	Игра «Моя позиция в игре»	5	1
	<b>Креативность и критическое мышление</b>	<b>15</b>	<b>Решение проблемных задач</b>	<b>20</b>	<b>Коррекция неверных подходов</b>	<b>10</b>	<b>1</b>

03.05.2026	Кто такой менеджер в киберспорте	25	Поиск информации в поисковых системах	50	Работа в группах	15	2
08.05.2026	Работа менеджера в киберспорте	20	Работа с текстовыми редакторами	50	Презентация: «Моя роль в киберспорте»	20	2
10.05.2026	Документы для проведения турнира. Часть 1	20	Поиск информации в поисковых системах	50	Работа в группах	20	2
15.05.2026	Документы для проведения турнира. Часть 2	35	Работа с текстовыми редакторами	40	Тестирование по пройденному материалу	15	2
16.05.2026	Что такое рейтинг и зачем он нужен	20	Работа с понятиями	20	Работа в группах	5	1
	<b>Диагностика достигнутого уровня критического мышления</b>	<b>15</b>	<b>Итоговое тестирование</b>	<b>20</b>	<b>Анализ ответов</b>	<b>10</b>	<b>1</b>
17.05.2026	Разработка идеи для киберспортивного турнира	20	Поиск информации в поисковой системе	50	Игра «Мой первый турнир»	20	2
22.05.2026	Разработка правил киберспортивного мероприятия. Часть 1	20	Поиск информации в поисковой системе	50	Работа в группах	20	2
23.05.2026	Разработка правил киберспортивного мероприятия. Часть 2	20	Работа в текстовом редакторе	50	Игра «Мой первый турнир»	20	2
24.05.2026	Разработка рейтинговых таблиц. Часть 1	35	Работа в текстовом редакторе	40	Работа в группах	15	2
29.05.2026	Разработка рейтинговых таблиц. Часть 2	25	Работа в текстовом редакторе	50	Тестирование по пройденному материалу	15	2
30.05.2026	Подготовка и проведение киберспортивного турнира	35	Поиск информации в поисковой системе	40	Работа в командах	15	2
31.05.2026	Презентация проекта киберспортивного мероприятия	5	Работа в программе создания презентаций	25	Демонстрация проекта	15	1
	<b>Итоговое занятие</b>	<b>15</b>	<b>Применение навыков критического мышления в повседневной жизни</b>	<b>20</b>	<b>Выступления по теме успехов, изменений в восприятии информации</b>	<b>10</b>	<b>1</b>
<b>Итого: 216 часов</b>							

## 2.5. Формы аттестации

Педагогический мониторинг включает в себя: предварительный контроль, текущий контроль, промежуточную аттестацию.

**Предварительный контроль** служит необходимой предпосылкой для успешного планирования и руководства учебный процессом. Он позволяет определить исходный уровень знаний и умений обучающихся, чтобы использовать его как фундамент, ориентироваться на допустимую сложность учебного материала. На основании данных предварительного контроля, проводимого в начале года, педагог вносит коррективы в рабочую программу, определяет, каким разделам учебной программы следует уделить больше внимания на занятиях с конкретной группой, намечает пути устранения выявленных проблем в знаниях обучающихся (Приложение 1).

**Текущий контроль** осуществляется регулярно в течение учебного года. Контроль теоретических знаний осуществляется с помощью педагогического наблюдения, тестов, опросов, дидактических игр. В практической деятельности результативность оценивается качеством выполнения работ обучающихся, где анализируются положительные и отрицательные стороны работ, корректируются недостатки. Формы контроля – научно-практическая конференция, фронтальная и индивидуальная беседа, выполнение дифференцированных практических заданий, участие в конкурсах и выставках технической направленности, защиты проектов и т.д.

Система контроля знаний и умений, обучающихся представляется в виде учёта результатов по итогам выполнения заданий отдельных кейсов и посредством наблюдения, отслеживания динамики развития, обучающегося. (Приложение 2).

### Критерии оценивания обучающихся

№ группы: \_\_\_\_\_

Дата: \_\_\_\_\_

Таблица 4

№	ФИО обучающегося	Сложность проекта (по шкале от 0 до 5 баллов)	Соответствие проекта поставленной задаче (по шкале от 0 до 5 баллов)	Презентация проекта. Степень владения специальными терминами (по шкале от 0 до 5 баллов)	Степень увлеченности процессом и стремления к оригинальности (по шкале от 0 до 5 баллов)	Кол-во вопросов и затруднений (шт. за одно занятие)
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						

12					
----	--	--	--	--	--

В конце учебного года, обучающиеся проходят защиту индивидуальных/групповых проектов. Индивидуальный/групповой проект оценивается формируемой комиссией. Состав комиссии (не менее 3-х человек): педагог (в обязательном порядке), администрация ГБУ ДО «Центр дополнительного образования Липецкой области», приветствуется привлечение IT профессионалов, представителей высших и других учебных заведений.

Компонентами оценки индивидуального/группового проекта являются (по мере убывания значимости): качество ИП, отзыв руководителя проекта, уровень презентации и защиты проекта. Если проект выполнен группой обучающихся, то при оценивании учитывается не только уровень исполнения проекта в целом, но и личный вклад каждого из авторов. Решение принимается коллегиально. (Приложение 3).

### **Промежуточная аттестация**

**Срок проведения:** январь, май.

**Цель:** оценка роста качества знаний и практического их применения за весь период обучения (итоговый контроль).

**Форма проведения:** практическое задание, контрольное занятие, отчетные мероприятия (соревнования, конкурсы и т.д.).

**Содержание контроля.** Сравнительный анализ качества выполненных работ (проектов) начала и конца учебного года (выявление уровня знаний и применения их на практике).

**Форма оценки:** уровень (высокий, средний, низкий).

Таблица 5

№	Параметры оценки	Критерии оценки		
		Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
1.	Умение работать в пакете прикладных программ для обработки информации	Соблюдение всех технологических приемов в работе	Допущены единичные нарушения технологии	Несоблюдение технологии
2.	Умение работать в прикладных программах разработки	Соблюдение всех технологических приемов в работе	Допущены единичные нарушения технологии	Несоблюдение технологии
3.	Умение применять современные средства разработки в собственном проекте	Соблюдение всех технологических приемов в работе	Допущены единичные нарушения технологии	Несоблюдение технологии

4.	Личностный рост (на основе наблюдений педагога)	Самостоятельность в работе, дисциплинированность, аккуратность, умение работать в коллективе, тщательность проработки проекта, развитие фантазии и творческого потенциала	Слабая усидчивость, неполная самостоятельность в работе	Неусидчивость, неумение работать в коллективе и самостоятельно
5.	Личные достижения (участие в различных конкурсах, выставках, соревнованиях)	Участие	Не учитывается	Не учитывается

## 2.6. Методическое обеспечение

Образовательный процесс осуществляется в очной форме.

В образовательном процессе используются следующие методы:

1. Объяснительно-иллюстративный.
2. Метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение её самостоятельно или группой).
3. Проектно-исследовательский
4. Наглядный:
  - демонстрация плакатов, схем, таблиц, диаграмм;
  - использование технических средств;
  - просмотр видеороликов;
5. Практический:
  - практические задания;
  - анализ и решение проблемных ситуаций и т. д.

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания модуля, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы детей.

Формы обучения:

- фронтальная – предполагает работу педагога сразу со всеми обучающимися в едином темпе и с общими задачами. Для реализации обучения используется компьютер педагога с мультимедиа проектором, посредством которых учебный материал демонстрируется на общий экран. Активно используются Интернет-ресурсы;
- групповая – предполагает, что занятия проводятся с подгруппой. Для этого группа распределяется на подгруппы не более 6 человек, работа в которых регулируется педагогом;
- индивидуальная – подразумевает взаимодействие преподавателя с одним обучающимся. Как правило данная форма используется в сочетании с

фронтальной. Часть занятия (объяснение новой темы) проводится фронтально, затем обучающийся выполняют индивидуальные задания или общие задания в индивидуальном темпе;

- дистанционная – взаимодействие педагога и обучающихся между собой на расстоянии, отражающее все присущие учебному процессу компоненты. Для реализации дистанционной формы обучения весь дидактический материал размещается в свободном доступе в сети Интернет, происходит свободное общение педагога и обучающихся в социальных сетях, по электронной почте, посредством видеоконференции или в общем чате. Кроме того, дистанционное обучение позволяет проводить консультации обучающегося при самостоятельной работе дома. Налаженная система сетевого взаимодействия подростка и педагога, позволяет не ограничивать процесс обучения нахождением в учебной аудитории, обеспечить возможность непрерывного обучения в том числе, для часто болеющих детей или всех детей в период сезонных карантин (например, по гриппу) и температурных ограничениях посещения занятий.

Занятия проводятся с применением следующих методических материалов:

- методические рекомендации, дидактический материал (игры; сценарии; задания, задачи, способствующие «включению» внимания, восприятия, мышление, воображения обучающихся);
- учебно-планирующая документация (рабочие программы);
- диагностический материал (кроссворды, анкеты, тестовые и кейсовые задания);
- наглядный материал, аудио и видео материал.

## **2.7. Рабочая программа воспитания**

Для выстраивания адресной образовательной деятельности необходимо хорошо понимать логистическую и содержательную структуру работы, включающей обучение и воспитание обучающихся.

Рабочая программа воспитательной работы Центра едина для всех творческих объединений и создает единую воспитательную среду учреждения, которая объединяет всех участников образовательного процесса. Практическая реализация цели и задач воспитания обучающихся осуществляется в рамках направлений воспитательной работы образовательной организации, представленных в соответствующем модуле.

При составлении календарного плана воспитательной работы творческого объединения было адаптировано содержание модулей календарного плана программы для работы с обучающимися творческого объединения по приоритетным направлениям различного уровня с учетом конкретных условий и особенностей деятельности.

### **Пояснительная записка**

Вызовы времени заставили снова активно заговорить о воспитании личности. С 1 сентября 2020 года вступил в силу Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

Политика государства в сфере образования определяет воспитание как первостепенный приоритет в образовании, а в качестве важнейших задач выдвигает формирование гражданской ответственности, правового самосознания, духовности и культуры, инициативности, самостоятельности, толерантности, способности к успешной социализации в обществе.

В Федеральном законе акцентировано внимание на том, что система образования не только учит, но и воспитывает, формирует личность, передает ценности и традиции, на которых основано общество, что смысл предлагаемых поправок — «укрепить, акцентировать воспитательную составляющую отечественной образовательной системы».

В соответствии с Федеральным законом № 304-ФЗ вводится механизм организации воспитательной работы (программа воспитания), который является частью общеобразовательной (общеразвивающей) программы педагога.

### **Актуальность.**

Актуальность разработки программы воспитания направления «Киберспорт и 3D-моделирование» определяется остротой социальных и педагогических проблем современного общества.

Необходимость разработки воспитательной программы направления «Киберспорт и 3D-моделирование» продиктована вызовами времени, изменением структуры и содержания деятельности Центра и обусловлена переходом учреждения в режим инновационного развития.

В то же время дополнительное образование детей в целом и его воспитательную составляющую в частности нельзя рассматривать как процесс,

восполняющий пробелы воспитания в семье и образовательных учреждениях разных уровней и типов.

### **Новизна**

Инновации в воспитании – это системы или долгосрочные инициативы, основанные на использовании новых воспитательных средств, способствующих социализации детей и подростков и позволяющих нивелировать асоциальные явления в детско-юношеской среде.

В программе предусмотрена блочно-модульная структура реализации, что добавляет ей мобильности и вариативности в соответствии с вызовами времени.

### **Педагогическая целесообразность**

Организуя индивидуальный процесс воспитания, педагог дополнительного образования решает целый ряд педагогических задач:

- помогает ребенку адаптироваться в новом детском коллективе;
- выявляет и развивает потенциальные общие и специальные возможности и способности обучающегося;
- помогает определиться в ранней профессиональной навигации;
- формирует в ребенке уверенность в своих силах, стремление к постоянному саморазвитию;
- способствует удовлетворению его потребности в самоутверждении и признании, создает каждому «ситуацию успеха»;
- развивает в ребенке психологическую уверенность перед публичными показами (выставками, выступлениями, презентациями и др.);
- формирует у обучающегося адекватность в оценках и самооценке, стремление к получению профессионального анализа результатов своей работы;
- создает условия для развития творческих способностей обучающегося.

Влиять на формирование и развитие детского коллектива в объединении педагог может через:

- создание доброжелательной и комфортной атмосферы, в которой каждый ребенок мог бы ощутить себя необходимым и значимым;
- создание «ситуации успеха» для каждого обучающегося, чтобы научить самоутверждаться в среде сверстников социально адекватным способом;
- использование различных форм массовой воспитательной работы, в которых каждый обучающийся мог бы приобрести социальный опыт, пробуя себя в разных социальных ролях;
- создание в творческом объединении органов детского самоуправления, способных реально влиять на содержание его деятельности.

### **Цель и задачи программы**

**Цель программы:** создание единого воспитательного пространства объединения, условий для саморазвития и развития талантов обучающихся,

воспитание гармонично развитой личности, гражданина и патриота нашего государства.

**Задачи программы:**

- организация воспитательной деятельности на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей общества и государства;
- организация инновационной работы в области воспитания и дополнительного образования;
- воспитание свободной, высоконравственной личности, разделяющей российские традиционные духовные ценности, обладающей актуальными знаниями и умениями, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества;
- формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважение к памяти защитников Отечества, закону и правопорядку, готовности к мирному созиданию и защите Родины;
- воспитание уважения к человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного уважения к культурному наследию и традициям многонационального народа РФ, природе и окружающей среде;
- приобщение обучающихся к общечеловеческим нормам морали, национальным устоям и традициям образовательного учреждения;
- формирование умения самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности;
- обеспечение развития личности и её социально-психологической поддержки, формирование личностных качеств, необходимых для жизни;
- воспитание внутренней потребности личности в здоровом образе жизни, ответственного отношения к природной и социокультурной среде обитания;
- обеспечение поддержки социальных инициатив и достижений обучающихся.

**Модульный алгоритм построения воспитательной программы.**

**Структурирование по уровням вовлеченности.**

В каждом модуле работа структурируется по различным уровням:

- внеучрежденческий (участие во всероссийских акциях, посвященных значимым отечественным и международным событиям; социальные проекты сетевого взаимодействия, дискуссионные площадки, воркшопы, вебинары, веб-встречи различного уровня и т.д.);
- учрежденческий (самоуправление обучающихся, мероприятия, церемонии награждения различной направленности, социальные проекты, участие в ритуалах образовательной организации, обще учрежденческие дела и традиции, квесты, форсайты, бэкграунды и т.д.);
- на уровне творческого объединения (воспитательные мероприятия различной направленности, наставническое движение, традиции и т.д.);
- на индивидуальном уровне (вовлечение по возможности каждого обучающегося в ключевые дела, индивидуальная помощь ребенку, наблюдение

за его поведением в ситуациях подготовки, проведения и анализа ключевых дел, за его отношениями со сверстниками, старшими и младшими школьниками, с педагогами и другими взрослыми, при необходимости коррекция поведения ребенка через частные беседы с ним, через включение его в совместную работу с другими детьми).

## Содержание, методы, формы и технологии реализации модульных алгоритмов воспитательной программы

№	Содержательное наполнение модуля	Воспитательная программа в процессе образования	Формы и методы воспитательной активности
<b>Модуль «Гражданско-патриотическое и правовое воспитание»</b>			<b>Формы</b> – это варианты организации конкретного воспитательного процесса, в котором объединены и сочетаются цель, задачи, принципы, закономерности, методы и приемы воспитания.
	<p>Формирование патриотических, ценностных представлений о любви к Отчизне, народам РФ, к своей малой родине, формирование представлений о ценностях культурно-исторического наследия России, уважительного отношения к культурным представлениям российского народа, стремление защищать свою Родину, работать не только для собственного блага, но и во имя процветания государства, повышения его авторитета в мировом сообществе; организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями.</p>	<p>Реализуются такие личностные качества, как правовая и политическая культура обучающихся, расширение конструктивного участия в принятии решений, затрагивающих их права и интересы, в том числе в различных формах самоорганизации, самоуправления, общественно-значимой деятельности; нравственные и смысловые установки личности, позволяющие противостоять коррупционным явлениям, экстремизму, ксенофобии, дискриминации по социальным, религиозным, расовым, национальным признакам, межэтнической и межконфессиональной нетерпимости, другим негативным социальным явлениям.</p>	<p>Делятся:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>по количеству участников</u> – индивидуальные (взаимодействие в системе педагог - обучающийся); групповые (творческие коллективы, проектные группы и т. д.), массовые (фестивали, ярмарки, олимпиады, праздники, чемпионаты, соревнования и т. д.);</li> <li>- <u>по целевой направленности</u> – позиции участников, дела, тематические игры;</li> <li>- <u>по времени проведения</u> – кратковременные, продолжительные, традиционные;</li> </ul>
<b>Модуль «Духовно – нравственное и эстетическое воспитание»</b>			

	<p>Формирование ценностных представлений о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблема нравственного выбора, достоинство, любовь, уважение к родителям, педагогам, людям старшего поколения, другим людям, признание их достоинств и др.), о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа и др. народов России.</p>	<p>Играет важную роль в становлении характера и нравственных качеств, а также в развитии хорошего вкуса, интерес к творческой деятельности; воспитание моральных качеств и этического сознания путём использования искусства и художественно-творческой деятельности для повышения культурного уровня обучающихся; воспитание у обучающихся стремления к полезному времяпрепровождению, саморазвитию через творчество; развитие креативности обучающихся.</p>	<p>- <u>по видам деятельности</u> – трудовые, проектно-практические, художественные, научные, общественные и др.;</p> <p>- <u>по результату воспитательной работы</u> – социально значимый результат, информационный обмен, выработка решения.</p>
<p><b>Модуль «Научно- познавательное и образовательное воспитание»</b></p>			<p><b>Методы</b> - пути или способы организации ВР, совместной деятельности педагогов и обучающихся, направленной на решение задач воспитания.</p>
	<p>Формирование таких личностных качеств, как исследовательское и критическое мышление, мотивация к научно-исследовательской деятельности; навыки высокой работоспособности и самоорганизации, умение действовать самостоятельно, активно и ответственно; развитие внимания, восприятия, памяти, мышления, творческого воображения.</p>	<p>Воспитание познавательных интересов формирует потребность в приобретении новых знаний, развивает интерес к творческой деятельности, способность выдвигать новые идеи, формулировать основные цели выполняемой работы, владеть информационными, экономическими и социальными технологиями.</p>	<p>- <u>методы формирования сознания личности</u> – беседа, диспут, внушение, инструктаж, контроль, объяснение, пример, разъяснение, рассказ, самоконтроль, совет, убеждение и др.;</p> <p>- <u>методы организации деятельности</u> и</p>

<b>Модуль «Профессионально-ориентированное воспитание»</b>		формирования опыта поведения – задание, общественное мнение, педагогическое требование, поручение, приучение, создание воспитывающих ситуаций, тренинг, упражнение и др.; - <u>методы мотивации деятельности и поведения</u> - одобрение, поощрение социальной активности, порицание, создание ситуаций успеха, создание ситуаций для эмоционально-нравственных переживаний, соревнование и др.
<p>Формирует знания, представления о трудовой деятельности; выявляет творческие способности и профессиональные направления обучающихся; уважение к труду, людям труда, трудовым достижениям и подвигам; содействие профессиональному самоопределению, приобщение к социально значимой деятельности для осмысленного выбора профессии; формирование умений и навыков самообслуживания, добросовестного, ответственного и творческого отношения к труду.</p>	<p>Формирование у обучающихся готовности самостоятельно планировать и реализовывать перспективы персонального образовательно-профессионального маршрута; формирование у обучающихся положительного отношения к труду как высшей ценности в жизни, высоких социальных мотивов трудовой деятельности; воспитание высоких моральных качеств, трудолюбия, долга и ответственности, целеустремленности и предприимчивости, деловитости и честности; вооружение обучающихся разнообразными трудовыми умениями и навыками.</p>	
<b>Модуль «Здоровьесберегающее воспитание»</b>		
<p>Формирование у обучающихся ответственного отношения к своему здоровью и потребности в здоровом образе жизни, занятиям физической культурой и спортом, развитие культуры здорового питания, развивающего отдыха и оздоровления, сохранение и укрепление нравственного, психического и физического здоровья; профилактика употребления вредных веществ</p>	<p>Пропаганда и содействие здоровому образу жизни включает все направления деятельности образовательной организации по формированию, сохранению и укреплению здоровья обучающихся; содействие сплочению родительско-ученического коллектива.</p>	

### Ожидаемые результаты организации воспитательной программы:

1.	Планируемые личностные результаты	<ul style="list-style-type: none"><li>- воспитание всесторонне развитой конкурентоспособной социализированной личности;</li><li>- выполнение обучающимися обязанностей гражданина Российской Федерации с высокой общей культурой на основе духовно-нравственных ценностей, исторических и национально-культурных традиций;</li><li>- овладение способностью выбора деятельности, которая поможет обучающимся достичь наибольшего профессионального успеха;</li><li>- приобретение социального опыта обучающимися, (социальная активность, социальная ответственность);</li><li>- желание участвовать в работе творческого объединения по окончании реализации программы;</li><li>- чувство гордости и сопричастности к жизни учреждения.</li></ul>
2.	Позиции педагогического наблюдения	<ul style="list-style-type: none"><li>- обеспечение равноправного взаимодействия всех участников образовательного процесса учреждения;</li><li>- обеспечение благоприятного нравственно-психологического климата в коллективе;</li><li>- расширение границ социокультурного образовательного пространства;</li><li>- позиционирование себя членом коллектива творческого объединения;</li><li>- развитие сетевого взаимодействия в условиях современной стратегии воспитания;</li><li>- стремление к совершенствованию результатов в выбранном профиле деятельности;</li><li>- осознанное выполнение правил поведения в различных образовательных ситуациях.</li></ul>

**Календарный план воспитательной программы  
на 2025/2026 учебный год**

№	Наименование мероприятия	Приоритетные направления ВР	Цель мероприятия	Дата проведения
<b>ИНВАРИАНТНАЯ ЧАСТЬ</b>				
1.	День знаний	Умственное, нравственное и гражданское воспитание.	Формирование у обучающихся представления о значении знаний в жизни человека	01.09-04.09
2.	День учителя	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.		01.10 - 05.10
3.	День народного единства	Гражданско-патриотическое воспитание	Формирование интереса и уважение к истории страны	04.11
4.	День матери в России	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.	Поддержание традиций бережного отношения к женщине	22.11-28.11
5.	День неизвестного солдата	Гражданское воспитание. Творческая деятельность.	Формирование у обучающихся таких качеств, как долг, ответственность, честь.	29.11-03.12
6.	День волонтера	Гражданское воспитание.		05.12
7.	День Конституции РФ. Всероссийская акция «Мы - граждане России»	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание		12.12
8.	День полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады	Гражданское воспитание. Творческая деятельность.	Формирование у обучающихся таких качеств, как долг, ответственность, честь.	20.01– 27.01
9.	День российской науки	Умственное, нравственное и гражданское воспитание. Творческая деятельность.	Стимулирование интереса к исследовательской деятельности.	01.02– 08.02
10.	День памяти о россиянах, исполнявших служебный долг за пределами отечества	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание.	Формирование у обучающихся таких качеств, как долг, ответственность, честь.	15.02
11.	День защитника отечества	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание.		23.02

12.	Международный женский день	Нравственное и эстетическое воспитание. Творческая деятельность.	Поддержание традиций бережного отношения к женщине.	01.03– 08.03
13.	День воссоединения Крыма с Россией	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание	Формирование патриотических чувств	18.03
14.	День Космонавтики	Гражданское воспитание. Творческая деятельность.	Стимулирование интереса к исследовательской деятельности.	05.04– 12.04
15.	День памяти о геноциде советского народа нацистами	Правовое, патриотическое воспитание	Формирование патриотических чувств	19.04
16.	Всемирный день Земли	Умственное, нравственное и гражданское воспитание. Творческая деятельность.	Формирование экологической культуры	18.04– 22.04
17.	Праздник весны и труда	Гражданское воспитание. Творческая деятельность.	Формирование гражданского воспитания	01.05
18.	Международный день семьи	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.	Формирование правильных представлений о семейном воспитании	09.05– 15.05
19.	День защиты детей	Нравственное воспитание. Гражданско-патриотическое воспитание. Творческая деятельность.	Формирование моральных качеств: долг, ответственность, честь, любовь к Родине, к истории своей страны	01.06-02.06
20.	День России. Всероссийская акция «Мы – граждане России»			12.06
21.	День памяти и скорби			22.06
22.	День государственного флага России			22.08
<b>ВАРИАТИВНАЯ ЧАСТЬ</b>				
1.	Образовательные мастер – классы «IT – time»	Воспитание познавательных интересов. Научно-образовательное воспитание.	Организация инновационной работы.	сентябрь

2.	Региональная встреча в рамках Всероссийского проекта «Классные встречи» (направление РДШ «Личностное развитие»)	Воспитание познавательных интересов. Гражданско-правовое воспитание	Формирование личностных качеств, необходимых для жизни.	сентябрь-май
3.	Региональный этап Всероссийского творческого конкурса «Летим, плывем и едем»	Воспитание познавательных интересов. Профессионально-ориентированное воспитание. Патриотическое воспитание	Обеспечение поддержки социальных инициатив и достижений обучающихся.	октябрь
4.	Региональный конкурс мультимедиа проектов по безопасному использованию сети Интернет «Secure network» («Безопасная сеть»)	Воспитание познавательных интересов. Научно-образовательное воспитание.	Формирование личностных качеств, необходимых для жизни.	октябрь
5.	Конкурс разработок приложений для персонального компьютера и мобильной техники «Нам с IT по пути»	Воспитание познавательных интересов. Научно-образовательное воспитание.	Обеспечение поддержки социальных инициатив и достижений обучающихся.	ноябрь-декабрь
6.	Чемпионат по профессиональному мастерству «Профессионалы»	Профессионально-ориентированное воспитание.	Самосовершенствование и самореализация в процессе жизнедеятельности.	01-02.23
7.	Региональный этап Всероссийской олимпиады учебных и научно-исследовательских проектов детей и молодежи «Созвездие-2025»	Воспитание познавательных интересов	Организация инновационной работы.	февраль
8.	Региональный этап Международного конкурса научно-технического творчества «Мы интеллектуалы 21 века»	Воспитание познавательных интересов	Самосовершенствование и самореализация в процессе жизнедеятельности.	февраль
9.	Региональный этап Всероссийского конкурса научно-технического творчества обучающихся «Юные техники XXI века»	Воспитание познавательных интересов. Профессионально-ориентированное воспитание	Самосовершенствование и самореализация в процессе жизнедеятельности.	февраль

10.	Региональный этап Всероссийского конкурса юных изобретателей и рационализаторов	Воспитание познавательных интересов. Профессионально- ориентированное воспитание. Патриотическое воспитание	Обеспечение поддержки социальных инициатив и достижений обучающихся.	март
11.	Региональный этап Всероссийского конкурса НТМ и конструирования «Юный техник-моделист»	Воспитание познавательных интересов. Профессионально- ориентированное воспитание. Патриотическое воспитание	Самосовершенствование и самореализация в процессе жизнедеятельности.	март
12.	Региональный конкурс литературно-художественного творчества «Память сердца», посвящённого Победе в Великой Отечественной войне 1941-1945гг.	Патриотическое воспитание. Художественно-эстетическое воспитание.	Формирование уважения к памяти защитников Отечества.	апрель
13.	Областной Пушкинский фестиваль «Мой Пушкин»	Патриотическое воспитание. Художественно-эстетическое воспитание. Воспитание познавательных интересов	Воспитание уважения к культурному наследию.	апрель
14.	Всероссийская конференция «Юные техники и изобретатели» в Государственной Думе РФ	Воспитание познавательных интересов. Научно-образовательное воспитание.	Организация инновационной работы.	апрель
15.	Региональный фестиваль научно-технического творчества молодежи «НТТМ- 2025»	Воспитание познавательных интересов. Научно-образовательное воспитание.	Организация инновационной работы.	апрель
16.	Образовательный интенсив цифрового творчества «IT – СПРИНТ»	Воспитание познавательных интересов. Научно-образовательное воспитание.	Организация инновационной работы.	май

## **Мониторинг эффективности реализации «Рабочей программы воспитательной программы». Критерии оценки эффективности реализации.**

Мониторинг представляет собой систему диагностических исследований, направленных на комплексную оценку результатов эффективности реализации «Рабочей программы воспитательной программы».

Основные результаты духовно-нравственного развития и воспитания обучающихся оцениваются в рамках мониторинговых процедур, в которых ведущими методами являются экспертные суждения (родителей, партнеров образовательного учреждения); анонимные анкеты, позволяющие анализировать (не оценивать) ценностную сферу личности, различные тестовые инструменты, созданные с учетом возраста, самооценочные суждения детей.

**Цель мониторинга** – изучение динамики процесса воспитания и социализации обучающихся в условиях специально организованной воспитательной деятельности.

**Основные показатели** объектов исследования эффективности реализации Программы выступают:

1. Особенности развития личностной, социальной, экологической, трудовой (профессиональной) и здоровьесберегающей культуры обучающихся.
2. Социально-педагогическая среда, общая психологическая атмосфера и нравственный уклад детской жизни в образовательном учреждении.
3. Особенности детско-родительских отношений и степень включенности родителей (законных представителей) в образовательный и воспитательный процесс.

**Основные принципы** организации мониторинга эффективности реализации образовательным учреждением Программы воспитания и социализации обучающихся:

- принцип системности предполагает изучение планируемых результатов развития обучающихся в качестве составных (системных) элементов общего процесса воспитания и социализации обучающихся;
- принцип личностно-социально-деятельностного подхода ориентирует исследование эффективности деятельности образовательного учреждения на изучение процесса воспитания и социализации обучающихся в единстве основных социальных факторов их развития — социальной среды, воспитания, деятельности личности, её внутренней активности;
- принцип объективности предполагает формализованность оценки (независимость исследования и интерпретации данных) и предусматривает необходимость принимать все меры для исключения пристрастий, личных взглядов, предубеждений, корпоративной солидарности и недостаточной профессиональной компетентности специалистов в процессе исследования;

- принцип детерминизма (причинной обусловленности) указывает на обусловленность, взаимодействие и влияние различных социальных, педагогических и психологических факторов на воспитание и социализацию обучающихся;

- принцип признания безусловного уважения прав предполагает отказ от прямых негативных оценок и личностных характеристик обучающихся.

Образовательное учреждение должно соблюдать моральные и правовые нормы исследования, создавать условия для проведения мониторинга эффективности реализации образовательным учреждением Программы.

## **2.8. Работа с родителями (законными представителями)**

Работа с родителями (законными представителями) несовершеннолетних обучающихся осуществляется для более эффективного достижения цели воспитания, которая обеспечивается согласованием позиций семьи и Центра.

Работа с родителями или законными представителями осуществляется в рамках следующих видов и форм деятельности:

- организация родительской общности, участвующая в управлении Центром и решении вопросов воспитания и социализации их детей;
- взаимодействие с родителями посредством сайта и социальных сетей;
- анкетирование родителей в вопросах удовлетворённости родителей качеством образовательных результатов (Приложение 5);
- присутствие родителей на отчетных мероприятиях.

Родительские собрания проходят на следующие темы: «Наша страна – Россия»; «День народного единства», «Мы разные, но мы вместе», «Символы России» и другие.

### **Периодичность проведения родительских собраний:**

- организационное собрание – сентябрь;
- итоговое собрание – май;
- индивидуальные встречи – в течение года.

## Список литературы

### Список литературы для педагога

1. Баскаков А.Я., Туленков Н.В. Методология научного исследования: Учеб. пособие. К.: МАУП, 2004.
2. Баранов, А. С. Социально-философский аспект феномен игры в обществе: автореферат: 09.00.11 /Баранов Александр Сергеевич, Чебоксары: Чуваш. гос. ун-т, 2005. – 148 с.
3. Белова И.М. Компьютерное моделирование / И.М. Белова. – М.: МГИУ, 2010.
4. Бережнова Е.В., Краевский В.В. Основы исследовательской деятельности студентов: учеб. пособие для студ. сред. учеб. заведений. М.: Издат. центр «Академия», 2007.
5. Богачева Т.Ю., Соболева А.Н., Соколова А.А. Риски интернет-пространства для здоровья подростков и пути их минимизации // Наука для образования: Коллективная монография. М.: АНО «ЦНПРО», 2015.
6. Богданова М.В. Особенности преподавания компьютерного моделирования в средней школе // Молодой ученый. / М.В. Богданова, Е.В. Рошупкина. — 2017. — №44.
7. Брайант Д., Томпсон С. Основы воздействия СМИ. М: Издательский дом «Вильяме», 2004.
8. Волков Б.С., Волкова Н.В., Губанов А.В. Методология и методы психологического исследования: Учебное пособие. М.: Академический проект; Фонд «Мир», 2010.
9. Герцог Г.А. Основы научного исследования: методология, методика, практика: учебное пособие. Челябинск: Изд-во Челяб. гос. пед. ун та, 2013.
10. Королев А.Л. Компьютерное моделирование в образовании, 2018.
11. Муромцев Д.И., Леманн Й., Семерханов И.А., Навроцкий М.А., Ермилов И.С. Исследование актуальных способов публикации открытых научных данных в сети // Научно-технический вестник информационных технологий, механики и оптики. 2015. Т. 15. № 6. С. 1081-1087.
12. Попов А. Блоги. Новая сфера влияния. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2008.
13. Савоськина М.Е. Компьютерное моделирование в школьном курсе информатики // Современные научные исследования и инновации. – 2016. – №6.
14. Сафонов В.И. Компьютерное моделирование: учебное пособие / В.И. Сафонов. – Саранск: Мордов.гос.пед.институт, 2016.
15. Сирота А.А. Компьютерное моделирование и оценка эффективности сложных систем / А.А. Сирота. – М.: Техносфера, 2009. – 232 с.

### Список литературы для обучающихся

1. Солдатова Г.У., Шляпников В.Н., Журинина М.А. Эволюция онлайн рисков: итоги пятилетней работы линии помощи «Дети онлайн» // Консультативная психология и психотерапия. 2015. № 3. С. 50-66.

2. Сутырина Елена Викторовна Деятельность федераций киберспорта в РФ // Отечественная юриспруденция. 2018. №7.
3. Фоминых Мария Вячеславовна Теоретические основы игрового моделирования // Символ науки. 2015. №5.
4. Аббасов И. Б. Художественное компьютерное моделирование // Известия ЮФУ. Технические науки. 2004. №1.
5. Паньгина Нина Николаевна Занятие 4. Разработка игр // КИО. 2001. №5.
6. Шемануев И.Ю. РАЗРАБОТКА ИГРЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ UNITY 3D // Экономика и социум. 2017. №6-2.

### **Интернет-ресурсы**

1. Федеральный портал «Российское образование» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.edu.ru>.
2. Международная федерация образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.mfo-rus.org>.
3. Образование: национальный проект [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.rost.ru/projects/education/education\\_main.shtml](http://www.rost.ru/projects/education/education_main.shtml)
4. Сайт министерства образования и науки РФ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.mon.gov.ru>.
5. Планета образования: проект [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.planetaedu.ru>.
6. ГОУ Центр развития системы дополнительного образования детей РФ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.dod.miem.edu.ru>.
7. Российское школьное образование [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.school.edu.ru>
8. Портал «Дополнительное образование детей» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://vidod.edu.ru>

### **Список литературы к рабочей программе воспитания**

1. Боровиков Л.И. Организация системы воспитательной работы и внеурочной деятельности образовательного учреждения в условиях реализации ФГОСа. Методическое пособие. – Новосибирск, 2013;
2. Воспитательный процесс: изучение эффективности: методические рекомендации/под редакцией Е.Н. Степанова – М., 2011;
3. Сборник методических рекомендаций. [сост.: Л.С. Львова, О.В. Гончарова] МП РФ, ФГБУК «ВЦХТ», М.: Издательство Сеченовского Университета, 2019;
4. Интеграция общего и дополнительного образования: Практическое пособие. – М., 2006;

5. Никишина И.В. Инновационные педагогические технологии и организация учебно-воспитательного и методического процессов в школе: использование интерактивных форм и методов в процессе обучения обучающихся и педагогов. – Волгоград, 2011;
6. Нормативно-правовые основы воспитания и дополнительного образования детей (актуальные нормативно-правовые акты и документы): Методическое пособие для системы повышения квалификации. Сост. Л.Н. Буйлова. – М., 2014;
7. Кутеева О. Планирование воспитательной работы на основе лично-ориентированного обучения/О.Кутеева// Классный руководитель. – 2009;
8. Каргина З.А. Практическое пособие для педагога дополнительного образования. – Изд. доп. – М.: Школьная Пресса, 2008;
9. Маленкова, П.И. Теория и методика воспитания/П.И.Маленкова. - М., 2012;
10. Цветкова И.В. Как создать программу воспитательной работы: Методическое пособие. – М., 2016;
11. Слостенин В.А. Методика воспитательной работы/В.А.Слостенин. - изд.2-е.-М., 2017;
12. Евладова Е.Б., Петракова Т.И. Содержание и организация воспитания и дополнительного образования в школе. – М.:ВЛАДОС, 2010.

**Оценка качества реализации  
дополнительной общеобразовательной программы  
«Киберспорт и 3D-моделирование. Стартовый уровень»**

В ГБУ ДО «Центр дополнительного образования Липецкой области» оценку качества реализации дополнительной общеобразовательной программы, в т.ч. «Киберспорт и 3D-моделирование. Стартовый уровень» проводят, опираясь на исследования качества образования в дополнительном образовании в целом, и через оценку совокупности характеристик, отличающих его от других видов образования.

Одним из главных отличий является то, что в дополнительном образовании отсутствует государственный стандарт на образование, но при этом в каждой дополнительной общеобразовательной программе прогнозируются требования к ее освоению и тем самым задается свой уровень качества. Он отражен в анализе востребованности, в целях и ожидаемых результатах программы, а также в содержании, формах организации образовательной деятельности.

Их ориентиром, отправной точкой является мониторинг потребностей и ожиданий потребителей – детей, родителей, социума, а также анализ рынка образовательных услуг и нормативные требования государства к системе дополнительного образования (см. Приложение 5).

Задача управления качеством - максимально согласовать запросы потребителя (мониторинг запроса на образовательные услуги) и деятельность исполнителя (автора реализации программы). Результаты реализации дополнительной общеобразовательной программы можно считать качественными если они соответствуют социальному заказу.

Задача дополнительной общеобразовательной программы «Киберспорт и 3D-моделирование. Стартовый уровень»: обеспечение начальной подготовки обучающихся в области гейм-дизайна за счет применения знаний, умений и навыков в 3D-моделировании и программировании.

Критерии оценки качества реализации дополнительной общеобразовательной программы «Киберспорт и 3D-моделирование. Стартовый уровень»:

1. Структурная достаточность программы, культура оформления (наличие внутренней и внешней рецензии на программу)
  - Качество содержания дополнительной общеобразовательной программы (наличие структурных элементов и их качественное содержание: титульный лист, пояснительная записка (актуальность, цель, задачи, планируемые результаты, организационные условия, педагогическая целесообразность, актуальность в соответствии с социальным запросом) учебный план, содержание учебного плана, календарный учебный график, методическое обеспечение, полнота и актуальность информационного обеспечения).
  - Доступность реализации дополнительной общеобразовательной программы для различных категорий обучающихся.

Механизмы реализации программы (учебный план, воспитательная деятельность).

- Инновационная составляющая дополнительной общеобразовательной программы (авторский стиль, использование современных образовательных технологий, форм и методов обучения и воспитания, использование сетевой формы и дистанционных образовательных технологий).

2. Наличие экспертных заключений о качестве программы
3. Целесообразность использования оценочных материалов (диагностический инструментарий, формы контроля) см. приложения программы 2, 3, 4
4. Уровень достижения результатов обучения обучающихся по программе

5. Результативность участия педагога в профессиональных конкурсах

Целесообразность и результативность проведения оценки качества реализации дополнительной общеобразовательной программы «Киберспорт и 3D-моделирование. Стартовый уровень»:

1. совершенствование профессиональной компетентности педагога, качества его работы;
2. повышение мотивационной готовности обучающихся к освоению компетенций предмета, участию в конкурсах, соревнованиях, чемпионатах различного уровня;
3. повышение личностных, предметных и метапредметных результатов образовательной деятельности;
4. проведение постоянной корреляции целей, задач, планируемой результативности освоения программы, совершенствование системы мониторинга качества;
5. повышение удовлетворенности потребителей результатами реализации программы;
6. способствование формированию самооценки ребенка и развитию его самоконтроля, умения анализировать и правильно оценивать свою деятельность, адекватно реагировать на оценку педагога;
7. формирование комфортной и безопасной образовательной среды.

## Первичный опрос

Инструкция:

- \* Прочитай внимательно каждое задание.
- \* Выбери один правильный ответ из предложенных вариантов.
- \* Ответы запиши на отдельном листе.

1. Что такое Roblox?

- а) Режим в популярной браузерной игре.
- б) Онлайн-платформа для игр и их создания.
- в) Язык программирования для создания игры.

2. Что такое 3D-объект?

- а) Набор точек в 3D-пространстве, соединённый геометрическими фигурами.
- б) Объект, нарисованный от руки и загруженный в Roblox.
- в) Безграничная фигура, которую можно перемещать по карте.

3. Что такое переменная?

- а) Набор слов для программирования.
- б) Хранилище для данных.
- в) Язык программирования для новичков.

4. Как объявить переменную?

- а) Содержимое = название переменной
- б) Название переменной.содержимое()
- в) Название переменной = содержимое

5. Что такое игровая механика?

- а) Набор способов предотвращения нарушений правил и список предусмотренных наказаний в случае нарушения.
- б) Набор правил и способов, реализующий определённым образом некоторую часть интерактивного взаимодействия игрока и игры.
- в) Набор правил, исключающих ошибок в программном коде игры.

6. Неигровой персонаж – это?

- а) Персонаж в играх, который нарушает правила.
- б) Персонаж в играх, который не находится под контролем игрока.
- в) Администратор игры, который следит за выполнением правил.

7. Что такое Toolbox?

- а) Руководство по использованию Roblox Studio.
- б) Среда для программирования

в) Инструмент с готовыми моделями и скриптами для карты.

8. Что нужно сделать, чтобы объект выполнял определённые действия?

- а) Убрать свойство.
- б) Добавить кнопку.
- в) Добавить скрипт.

9. Таблица количества смертей/убийств – это часть?

- а) Игрового механизма.
- б) Правил игры.
- в) Игровой механики.

10. Что такое пасхалка?

- а) Таблица с правилами
- б) Некий секрет, спрятанный в игре
- в) Кнопка, которая убивает игрока

Ответы:

- 1. б)
- 2. а)
- 3. б)
- 4. в)
- 5. б)
- 6. б)
- 7. в)
- 8. в)
- 9. в)
- 10. б)

**Форма фиксации результата:**

№ п/п	Параметры оценки	Количество правильных ответов
1.	Слабый уровень знаний	менее 3
2.	Средний уровень знаний	от 4 до 6
3.	Высокий уровень знаний	более 7

**Критерии оценивания обучающихся**

№ группы: \_\_\_\_\_

Дата: \_\_\_\_\_

№	ФИО обучающегося	Сложность проекта (по шкале от 0 до 5 баллов)	Соответствие проекта поставленной задаче (по шкале от 0 до 5 баллов)	Презентация проекта. Степень владения специальным и терминами (по шкале от 0 до 5 баллов)	Степень увлеченности процессом и стремления к оригинальности (по шкале от 0 до 5 баллов)	Кол-во вопросов и затруднений (шт. за одно занятие)
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						

## Содержание аттестации

№	Параметры оценки	Критерии оценки		
		Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
1.	Умение работать в пакете прикладных программ для обработки информации	Соблюдение всех технологических приемов в работе	Допущены единичные нарушения технологии	Несоблюдение технологии
2.	Умение работать в прикладных программах разработки	Соблюдение всех технологических приемов в работе	Допущены единичные нарушения технологии	Несоблюдение технологии
3.	Умение применять современные средства разработки в собственном проекте	Соблюдение всех технологических приемов в работе	Допущены единичные нарушения технологии	Несоблюдение технологии
4.	Личностный рост (на основе наблюдений педагога)	Самостоятельность в работе, дисциплинированность, аккуратность, умение работать в коллективе, развитие фантазии и творческого потенциала, а также механизма наставничества	Слабая усидчивость, неполная самостоятельность в работе	Неусидчивость, неумение работать в коллективе и самостоятельно
5.	Личные достижения (участие в различных конкурсах, выставках, соревнованиях)	Участие в конкурсах, выставках, соревнованиях, чемпионатах	Не учитывается	Не учитывается

**Методика определения результата.** Положительный результат (+) по трем заданиям – высокий уровень, по двум заданиям – средний уровень, по одному заданию или при невыполнении двух или трех заданий (-) – низкий уровень

**Форма фиксации результата:**

№ п/п	Параметры оценки	Оценка + или -
1.	Ответы на вопросы	
2.	Знание основы работы со средой моделирования	

## АНКЕТА

## Удовлетворённость родителей качеством образовательных результатов

Ежегодно в Центре проводится сбор информации и анализ мнений потребителей о работе организации.

Разработана единая анкета для родителей, которая включает в себя следующие вопросы:

1. Удовлетворены ли Вы тем, что Ваш ребенок посещает Центр
  - удовлетворены;
  - не совсем удовлетворены;
  - не удовлетворены;
  - затрудняюсь ответить;
  - другое (Ваш вариант ответа) \_\_\_\_\_
  
2. Чем обосновывается ваше решение отдать ребенка в Центр?
  - способностями ребенка;
  - его интересами;
  - будущим профессиональным выбором;
  - близостью расположения к вашему дому;
  - друзья ребенка посещают;
  - мнением о Центре жителей города;
  - приемлемой ценой за обучение;
  - чем еще (допишите) \_\_\_\_\_
  
3. Как, по Вашему мнению, организована образовательная деятельность?
  - на хорошем уровне;
  - недостаточно профессионально;
  - не всегда организован профессионально;
  - на низком уровне;
  - как считаете Вы, укажите \_\_\_\_\_
  
4. Если Вы даете низкую (недостаточно высокую) оценку организации образовательной деятельности, то это относится:
  - к образовательным направлениям (укажите каким) \_\_\_\_\_
  - к организации воспитательных мероприятий;
  - к работе педагога;
  - к работе администраторов;
  - Ваш вариант ответа \_\_\_\_\_
  
5. Удовлетворены ли Вы результатами обучения Вашего ребенка на сегодняшний день?
  - удовлетворены;
  - не совсем удовлетворены;
  - не удовлетворены;
  - затрудняюсь ответить;
  - другое (Ваш вариант ответа) \_\_\_\_\_
  
1. Если Вы не довольны результатами, то поясните, пожалуйста, причины Вашей неудовлетворенности: \_\_\_\_\_

7. С удовольствием ли ваш ребёнок идёт на занятия в Центр?

- да;
- нет;
- другое (Ваш вариант ответа) \_\_\_\_\_

8. Что Вас не удовлетворяет в работе Центра?

\_\_\_\_\_

9. Что Вам больше всего нравится в нашем Центре?

\_\_\_\_\_

10. Готовы ли вы прийти заниматься в Центр на следующий год. Оцените это по десятибалльной шкале.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11. Какие творческие объединения вы хотели бы посещать на следующий год? \_\_\_\_\_

**Анкета для родителей  
«Качество предоставляемых образовательных услуг»**

Уважаемые родители! Поделитесь, пожалуйста, вашим мнением об образовательной деятельности в Центре. Прочитайте внимательно каждое утверждение. Если вы с ним согласны, то поставьте рядом с номером вопроса знак «+», если не согласны, то знак «-».

1. Образовательный процесс в Центре ориентирован на развитие личности каждого ребёнка.
2. Я доволен тем, что мой ребёнок обучается в Центре.
3. Я согласен с содержанием воспитания в Центре.
4. Считаю, что Центре имеет хорошую материально-техническую базу.
5. В Центре доброжелательная психологическая атмосфера.
6. В Центре уютно, красиво, чисто.
7. Я удовлетворена качеством работы школьного сайта.
8. Рекомендую расширить образовательное пространство путем...