

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

«23» мая 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. Базовый уровень»**

Возраст обучающегося: 9-17 лет

Срок реализации: 1 год

Автор - составитель:

Понявкин Тимур Константинович,
педагог дополнительного образования

г. Липецк, 2025 год

СОДЕРЖАНИЕ

1. Комплекс основных характеристик программы	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	7
1.3. Планируемые результаты освоения программы	8
2. Комплекс организационно-педагогических условий	10
2.1. Учебный план	10
2.2. Календарный учебный график	12
2.3. Условия реализации программы	14
2.4. Рабочая программа	15
2.5. Формы аттестации	22
2.6. Методическое обеспечение	24
2.7. Рабочая программа воспитания	26
2.8. Работа с родителями (законными представителями)	40
Список литературы	42
Приложение 1. Оценка качества реализации дополнительной общеобразовательной программы	44
Приложение 2,3,4. Первичный опрос, критерии оценивания учащихся, содержание аттестации	45
Приложение 5. Удовлетворенность родителей качеством образовательных результатов	50

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 нормативно-правовой документации:

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

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

3. Указ 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. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Концепция развития дополнительного образования до 2030 года».

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

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

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

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

9. Приказ 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. Постановление 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. Устав ГБУ ДО «Центр дополнительного образования Липецкой области».

12. Локальные акты, регламентирующие образовательную деятельность Центра цифрового образования детей «IT-куб» ГБУ ДО «Центр дополнительного образования Липецкой области».

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Киберспорт» базового уровня (далее – программа) относится к технической

направленности и предназначена для использования в системе дополнительного образования детей.

Новизна программы

Данный курс носит междисциплинарный характер, объединяя в себе технические, проектные, педагогические и управленческие аспекты. Он направлен на развитие у учащихся широкого спектра компетенций, необходимых для успешной организации и проведения киберспортивных мероприятий. В ходе освоения программы учащиеся приобретут практические навыки в области управления проектами, лидерства, командной работы и коммуникации. Эти знания и умения позволят им эффективно планировать, координировать и реализовывать различные киберспортивные события, будь то турниры, фестивали или другие мероприятия. Таким образом, курс готовит всесторонне развитых специалистов, способных успешно организовывать и продвигать киберспортивную индустрию.

Актуальность программы обусловлена растущей популярностью и значимостью киберспорта в современном мире. В 2020 году Президент России поддержал идею проведения киберспортивных турниров в образовательных учреждениях, подчеркнув огромный потенциал индустрии компьютерного спорта для создания новых рабочих мест, в том числе удаленных.

Программа направлена на всестороннее развитие учащихся, раскрывая как их спортивные, так и управленческие компетенции. Полученные знания и навыки становятся фундаментом для дальнейшего профессионального самоопределения и успешной карьеры в сфере киберспорта. Учащиеся не только овладевают практическими умениями организации и проведения киберспортивных мероприятий, но и осознают себя как активных участников этой динамично развивающейся индустрии, способных занять роли как профессиональных игроков, так и управленцев, менеджеров, организаторов.

Данная программа позволяет учащимся не только реализовать свой спортивный потенциал, но и раскрыть управленческие навыки, необходимые для успешной карьеры в сфере киберспорта, что делает ее особенно актуальной и востребованной.

Педагогическая целесообразность

Программа педагогически целесообразна и востребована. Реализация данной программы органично вписывается в единое образовательное пространство образовательной организации, соответствуя современным стандартам обучения. Ее отличительной особенностью является ориентация на всестороннее развитие личности учащихся, их социализацию и успешную адаптацию в обществе.

Отличительные особенности программы

Отличительные особенности данной программы заключаются в ее ориентации на выявление и развитие у обучающихся интереса к киберспорту и спортивному менеджменту. Программа позволяет не только сформировать у обучающихся устойчивый интерес к данным сферам, но и обеспечивает им возможность приобретения необходимых теоретических знаний и практических навыков.

В процессе освоения программы по киберспортивному менеджменту, обучающиеся не только овладеют базовыми знаниями в области управления персоналом, но и получают возможность применить их в реальных условиях. Занятия по данной программе позволят учащимся:

- совместно обучаться в рамках единой команды, развивать навыки командной работы;
- участвовать в организации и проведении киберспортивных мероприятий, приобретать опыт организационно-управленческой деятельности;
- распределять обязанности внутри своей команды, развивать лидерские качества и умение делегировать полномочия;
- уделять особое внимание культуре и этике общения, воспитывать ответственность и уважение к окружающим;
- проявлять творческий подход к решению поставленных задач, развивать креативность и нестандартное мышление;
- применять полученные знания на практике, получать возможность увидеть реальные результаты своей работы.

Адресат программы

Возраст детей, участвующих в реализации данной общеобразовательной программы: от 9 до 17 лет.

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

Режим занятий

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

Сроки реализации программы

1 год, занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа, недельная нагрузка 4 часа (144 часа 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 учащихся);
- принцип возвращения к пройденному на более высоком исполнительском уровне;
- принцип преемственности (передача опыта от старших к младшим);
- принцип заинтересованности учащихся 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 учащегося.

Деятельность педагога на основе этих принципов развивает у учащихся 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 учащихся, 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 учащиеся 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 программирования робототехники.

Каждому типу занятий соответствуют разнообразные виды занятий, которые зависят от содержания учебной деятельности учащихся 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 учащихся.

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 учащиеся 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, 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 педагогам. 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 комплексное развитие интереса учащихся в сфере киберспорта и формировании у них профессиональных компетенций в области киберспортивного менеджмента. Программа направлена на подготовку будущих специалистов, способных эффективно организовывать и управлять киберспортивными мероприятиями.

Реализация цели программы осуществляется через триединство задач:

Образовательные:

- сформировать у обучающихся базовые знания и понятийный аппарат в области киберспорта и менеджмента;

- познакомить со стратегиями и тактиками компьютерных дисциплин, а также методами управления персоналом;
- развивать практические навыки реализации игровых стратегий, организации киберспортивных мероприятий и применения основ менеджмента;
- научить использовать высокотехнологичное оборудование при подготовке и реализации проектов;
- расширить общеобразовательный кругозор учащихся в смежных областях (физкультура, физика, математика, технология, информатика, геометрия, география).

Развивающие:

- развивать абстрактное мышление, управленческие навыки и компетенции эффективного использования интеллектуальных систем;
- ориентировать обучающихся на получение технических и педагогических специальностей, связанных с киберспортом и менеджментом;
- выявить, развивать и стимулировать организаторские способности учащихся;
- сформировать умение планировать работу и самостоятельно контролировать ее поэтапное выполнение.

Воспитательные:

- стимулировать самостоятельность учащихся в изучении теоретического материала и решении практических задач.
- сформировать навыки эффективной командной работы над проектами.
- воспитать такие качества личности, как: целеустремленность, творческая активность, самостоятельность, трудолюбие; воспитать волевые и лидерские качества.

1.3. Планируемые результаты освоения программы

Предметные:

По окончании курса обучения учащиеся должны знать:

- правила безопасной работы в киберспортивной среде;
- современные подходы к управлению киберспортивными организациями;
- методы достижения целей при рациональном использовании ресурсов;
- основы организации и проведения киберспортивных мероприятий;
- требования к участию в киберспортивных турнирах.

Необходимо уметь:

- ставить и принимать управленческие задачи, определять их цели;
- прогнозировать результаты управленческой деятельности;
- планировать и организовывать процесс выполнения управленческих задач;
- рационально распределять и использовать ресурсы;
- руководить работой киберспортивной команды или организации;
- обучать и развивать подчиненных в киберспортивной сфере;

- организовывать и проводить турниры по компьютерным играм.

Метапредметные:

• ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое знание от известного;

• перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы группы, сравнивать и группировать предметы и их образы;

- работать по предложенным инструкциям и самостоятельно;

• излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;

• определять и формировать цель деятельности на занятии с помощью преподавателя;

- работать в группе и коллективе;

- уметь рассказывать о проекте;

- работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности;

- работать над проектом индивидуально, эффективно распределять время.

Познавательные:

- умеет работать с литературой и другими источниками информации;

- умеет самостоятельно определять цели своего обучения.

Личностные:

• готовность к непрерывному образованию и саморазвитию в сфере киберспортивного менеджмента;

• осознание мотивов и целей при выполнении управленческих задач в киберспорте;

• развитие аналитического и креативного мышления, способности решать нестандартные проблемы в киберспортивной индустрии;

• формирование таких качеств, как внимательность, настойчивость, целеустремленность, умение преодолевать трудности;

• развитие самостоятельности суждений, нестандартности подхода к управленческим решениям;

• профессиональная ориентация в сфере киберспортивного менеджмента и смежных профессий.

Развивающие:

• развита образная память и внимательность, умение идти от простого к сложному, двигаться вперед в познании;

- развита творческая активность и интерес к здоровому образу жизни;

- развита познавательная активность.

Социальные:

- умеет пользоваться приемами коллективного творчества;

- сформировано эстетическое восприятие мира и доброе отношение к окружающим.

Регулятивные:

- умеет ставить цели управленческой деятельности в киберспорте и планировать пути их достижения;

- умеет планировать последовательность шагов для реализации управленческих решений;

- осуществляет контроль и коррекцию результатов управленческой деятельности;

- умеет адекватно воспринимать оценки и обратную связь от руководителя;

- умеет различать способ и результат управленческих действий;

- умеет корректировать действия на основе оценки и анализа допущенных ошибок;

- проявляет познавательную инициативу в учебно-управленческом сотрудничестве;

- умеет оценить полученный управленческий продукт и соотнести его с изначальным замыслом.

Коммуникативные:

- умеет выдвигать идеи в технологии «мозгового штурма»;

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

Практические навыки:

- поиск, сбор и анализ информации, необходимой для управленческой деятельности в киберспорте;

- подготовка презентационных и текстовых материалов для управленческих проектов;

- разработка регламентов и документации для киберспортивных мероприятий.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Учебный план

Таблица 1

№п/п	Наименование модулей, тем	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		всего	теорет.	практ.	
1 год обучения					
1.	Модуль «Развитие критического мышления» (реализуется в течение всего учебного года)	18	9	9	Вводное тестирование. Итоговое тестирование
2.	Введение в киберспорт	2	1	1	Тестирование по пройденному материалу

3.	Основы игровой и киберспортивной индустрии	10	4	6	Тестирование по пройденному материалу
4.	Менеджмент как составная часть компьютерного спорта	56	23	33	Тестирование по пройденному материалу
5.	Эффективное управленческое мышление	7	2	5	Тестирование по пройденному материалу
6.	Маркетинг в киберспорте	42	15	27	Тестирование по пройденному материалу
7.	Проектная деятельность совершенствования киберспорта. Итоговое занятие	9	3	6	Подготовка, презентация и реализация проектов
ИТОГО:		144	57	87	

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 «Введение в киберспорт»

Вводное занятие. Знакомство с программой направления «Киберспорт», а также расписанием занятий. Цели и задачи обучения. Изучение правил техники безопасности, пожарной и электробезопасности. Ознакомление с рабочими местами и необходимым программным обеспечением.

Модуль 1. Основы игровой и киберспортивной индустрии.

Данный модуль посвящен изучению ключевых аспектов управления в киберспортивной индустрии, включая структуру экосистемы, специфику менеджмента киберспортивных организаций и проектов, а также роль данных и технологий в эффективном киберспортивном менеджменте.

Модуль 2. Менеджмент как составная часть компьютерного спорта.

Обучение эффективному управлению киберспортивными организациями и межотраслевыми комплексами компаний. Разбор функций и особенностей

работы современного менеджера в сфере киберспорта.

Модуль 3. Эффективное управленческое мышление.

Изучение специфики управленческого мышления, направленного на понимание сущности и особенностей процессов воздействия субъектов на объекты управления.

Модуль 4. Маркетинг в киберспорте.

Изучение основ маркетинга, его роль и влияние в сфере киберспорта, учитывая современные тенденции и тренды.

Модуль 5. Проектная деятельность совершенствования киберспорта.

Работа с проектами. Разработка и реализация индивидуальных проектов по улучшению качества системы менеджмента в киберспортивной индустрии. Последующий анализ и обязательная работа над ошибками.

2.2 Календарный учебный график

График разработан в соответствии с СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», Положением об организации образовательной деятельности 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
Техническая	2
Итого:	2

Регламент образовательного процесса: 1 год обучения – 4 часа в неделю (144 часа в год) / 72 дня;

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 учащихся с целью создания наиболее благоприятного режима занятий и отдыха детей.

Занятия начинаются не ранее 9.00 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 разновозрастных 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 учащихся, их способностей. Он может быть в форме собеседования, тестирования или решения кейсовых задач. Текущий контроль проводится для

определения уровня усвоения содержания программы. Формы контроля - традиционные: конференция, фронтальная и индивидуальная беседа, выполнение дифференцированных практических заданий, участие в конкурсах и выставках технической направленности, защиты проектов и т.д.

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 учащихся и 1 рабочим местом для педагога.

Оборудование:

- ПК, монитор, клавиатура, компьютерная мышь, наушники с микрофоном.
- доступ к сети Интернет.

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; организовывает 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

Группы 1 года обучения:

Работает в составе двух учебных групп. Возраст учащихся 9-17 лет.

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

1 группа – пятница, суббота: 14:30-16:10

2 группа – пятница, суббота: 16:20-18:00

Таблица 3

Дата занятия	Теория	Время (мин.)	Практика	Время (мин.)	Другие формы работы	Время(мин.)	Кол-во часов
Введение в киберспорт							
12.09.2025	Введение в киберспорт	45	Предварительная аттестация учащихся	30	Инструктаж по ТБ и ПДД	15	2
Модуль 1. Основы игровой и киберспортивной индустрии							
13.09.2025	История развития киберспорта	30	Практическая реализация	10	Работа с презентациями	5	1
	Введение в критическое мышление	30	Самодиагностика уровня критического мышления	10	Тестирование	5	1
19.09.2025	Перспективы развития киберспорта	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
20.09.2025	Актуальные киберспортивные дисциплины	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
26.09.2025	Условия участия в соревнованиях по компьютерному спорту	30	Практическая реализация	10	Работа с презентациями	5	1
	Особенности критического мышления	30	Сравнение типов мышления	10	Анализ текста/события с выявлением аргументов и выводов	5	1
27.09.2025	Доступные сервисы для проведения киберспортивных соревнований	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
03.10.2025	Мобильный и консольный гейминг	35	Практическая реализация	40	Практика работы за ПК	15	2

Модуль 2. Менеджмент как составная часть компьютерного спорта							
04.10.2025	Основы менеджмента в киберспорте	30	Практическая реализация	10	Тестирование «Повторим изученное»	5	1
	Источники информации и их оценка	30	Аналитическое задание на проверку достоверности новостей из разных источников	10	Составление списка надежных информационных ресурсов	5	1
10.10.2025	Социология управления	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
11.10.2025	Педагогика физической культуры и спорта	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
17.10.2025	Спортивная психология	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
18.10.2025	Экономика в сфере киберспорта	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
24.10.2025	Информационное обеспечение деятельности организации	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
25.10.2025	Организация и проведение мероприятия	30	Практическая реализация	10	Работа с презентациями	5	1
	Определение фактов, мнений и предположений	30	Определение типа высказывания	10	Упражнения на соотнесение понятий	5	1
31.10.2025	Тренерская деятельность	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
01.11.2025	Киберспортивный аналитик	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
07.11.2025	Киберспортивный психолог	30	Практическая реализация	10	Работа с презентациями	5	1
	Анализ структуры текста	30	Поиск в тексте тезиса, аргументов и вывода	10	Упражнения на определение элементов структуры текста	5	1
08.11.2025	Киберспортивный менеджер	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
14.11.2025	Киберспортивный комментатор	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
15.11.2025	Студия аналитики	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
21.11.2025	Киберспортивная арена	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2

22.11.2025	Закулисье киберспортивного мероприятия	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
28.11.2025	Обслуживающий персонал	30	Практическая реализация	10	Работа с презентациями	5	1
	Критический подход к графикам, диаграммам и данным	30	Создание диаграмм на заданную тему	10	Упражнения на определение видов графиков	5	1
29.11.2025	СМИ	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
05.12.2025	Поддержка государства	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
06.12.2025	Поддержка бизнеса	30	Практическая реализация	10	Работа с презентациями	5	1
	Основы логики	30	Составление правильного силлогизма	10	Упражнения на построение индуктивных выводов	5	1
12.12.2025	Организация мероприятий под ключ	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
13.12.2025	Оценка эффективности киберспортивных проектов	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
19.12.2025	Организация ивентов на основе компьютерных игр	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
20.12.2025	Медийное сопровождение игровой индустрии и киберспорта	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
26.12.2025	SMM компьютерного клуба	30	Практическая реализация	10	Работа с презентациями	5	1
	Построение аргументированных суждений	30	Написание короткого эссе (с 1 сильным аргументом)	10	Анализ эссе	5	1
27.12.2025	Маркетинг киберспортивных команд	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
09.01.2026	SMM Киберспортивной организации	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
10.01.2026	Тренды индустрии киберспорта	30	Практическая реализация	10	Работа с презентациями	5	1
	Логические ошибки и софизмы	30	Упражнения на распознавание логических ошибок, установление причинно-	10	Применение законов логики в ролевых играх	5	1

			следственных связей				
16.01.2026	Коммуникации топ-менеджера	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
17.01.2026	Межкультурное взаимодействие	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
23.01.2026	Селф-менеджмент	35	Практическая реализация	40	Работа с презентациями	15	2
24.01.2026	Парадигмы и принципы	30	Практическая реализация	40	Внутриигровая практика в игровой дисциплине	15	2
30.01.2026	Семь навыков – общее представление	15	Практическая реализация	20	Внутриигровая практика в игровой дисциплине	10	1
	Дебаты и защита позиции	15	Дискуссия «Интернет — зло или благо»	20	Оценка организованной дискуссии	10	1
Модуль 3. Эффективное управленческое мышление							
31.01.2026	Определение лидерства	30	Практическая реализация	40	Внутриигровая практика в игровой дисциплине	15	2
06.02.2026	Функции лидера в успешном управлении командой в организации	30	Практическая реализация	40	Тестирование «Повторим изученное»	15	2
07.02.2026	Эмоциональная сфера в лидерстве	15	Практическая реализация	20	Внутриигровая практика в игровой дисциплине	10	1
	Эмоциональный интеллект и критическое мышление	15	Определение уровня эмоционального интеллекта (методика Н.Холла)	20	Упражнения на саморегуляцию	10	1
13.02.2026	Стили лидерства. Пять уровней лидерства	30	Практическая реализация	40	Внутриигровая практика в игровой дисциплине	15	2
Модуль 4. Маркетинг в киберспорте							
14.02.2026	Понятие маркетинга	30	Практическая реализация	45	Практика игры по дисциплине	15	2
20.02.2026	Характеристика современных концепций маркетинга	30	Практическая реализация	45	Практика игры по дисциплине	15	2
21.02.2026	Виды маркетинга	30	Практическая реализация	45	Тестирование «Повторим изученное»	15	2

27.02.2026	Маркетинговая среда организации	15	Практическая реализация	20	Практика игры по дисциплине	10	1
	Анализ чужих аргументов и контраргументов	15	Задание: проанализировать данный аргумент и предложить свой контраргумент	20	Упражнения на поиск аргументов и контраргументов	10	1
28.02.2026	Маркетинговые посредники	40	Практическая реализация	35	Практика игры по дисциплине	15	2
06.03.2026	Понятие рынка в маркетинге	30	Практическая реализация	45	Тестирование «Повторим изученное»	15	2
07.03.2026	Выбор целевых сегментов и позиционирование товара на рынке	15	Практическая реализация	20	Практика игры по дисциплине	10	1
	Когнитивные искажения и их влияние на мышление	15	Распознавание искажения и предложение способов его устранения	20	Анализ ситуаций	10	1
13.03.2026	Понятие спроса и разработка маркетинговой программы	30	Практическая реализация	45	Практика игры по дисциплине	15	2
14.03.2026	Финансовый менеджмент	30	Практическая реализация	45	Тестирование «Повторим изученное»	15	2
20.03.2026	Субъекты и объекты финансового менеджмента	40	Практическая реализация	35	Практика игры по дисциплине	15	2
21.03.2026	Необходимость организации в компании эффективной системы управления финансами	30	Практическая реализация	45	Практика игры по дисциплине	15	2
27.03.2026	Базовые концепции и модели финансового менеджмента	15	Практическая реализация	20	Тестирование «Повторим изученное»	10	1
	Мышление системно: целое и части	15	Построение модели и прослеживание причинно-следственных связей	20	Анализ моделей причинно-следственных связей	10	1
28.03.2026	Принципы клиентского менеджмента	30	Практическая реализация	45	Практика игры по дисциплине	15	2
03.04.2026	Ресурсы проекта	30	Практическая реализация	45	Практика игры по дисциплине	15	2
04.04.2026	Digital-подрядчики	15	Практическая реализация	20	Тестирование «Повторим изученное»	10	1

	Принятие решений: рациональный и интуитивный подходы	15	Применение методов SWOT-анализа и дерева решений	20	Упражнения на отработку методов принятий решений	10	1
10.04.2026	Организация логистики	30	Практическая реализация	45	Практика игры по дисциплине	15	2
11.04.2026	Особенности выездных мероприятий	40	Практическая реализация	35	Практика игры по дисциплине	15	2
17.04.2026	Подбор площадки для ивента	30	Практическая реализация	45	Тестирование «Повторим изученное»	15	2
18.04.2026	Киберспорт во взаимодействии со СМИ	30	Практическая реализация	45	Практика игры по дисциплине	15	2
24.04.2026	Киберспортивный контент	15	Практическая реализация	20	Практика игры по дисциплине	10	1
	Креативность и критическое мышление	15	Решение проблемных задач	20	Коррекция неверных подходов	10	1
25.04.2026	Особенности работы киберспортивной редакции	30	Практическая реализация	45	Практика игры по дисциплине	15	2
02.05.2026	Маркетинг и трафик	30	Практическая реализация	45	Практика игры по дисциплине	15	2
08.05.2026	Медиапотребление	30	Практическая реализация	45	Практика игры по дисциплине	15	2
15.05.2026	Студии трансляций	15	Практическая реализация	20	Практика игры по дисциплине	10	1
	Диагностика достигнутого уровня критического мышления	15	Итоговое тестирование	20	Анализ ответов	10	1
Модуль 5. Проектная деятельность совершенствования киберспорта							
16.05.2026	Основные понятия «проект» и «управление проектом»	30	Подготовка и представление презентации	60	-	-	2
22.05.2026	Киберспортивные проекты	30	Практическая реализация	60	-	-	2
23.05.2026	Определение тематики индивидуального проекта	30	Практическая реализация	60	-	-	2
29.05.2026	Работа над индивидуальными проектами	15	Практическая реализация	20	-	10	1
	Итоговое занятие	15	Применение навыков критического мышления в повседневной	20	Выступления по теме успехов, изменений в восприятии	10	1

			жизни		информации		
20.05.2026	Итоговое занятие. Защита проектов.	30	Практическая реализация	60	-	-	2
ИТОГО: 144 часа							

2.5 Формы аттестации

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

Предварительный контроль служит необходимой предпосылкой для успешного планирования и руководства учебный процессом. Он позволяет определить исходный уровень знаний и умений учащихся, 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 учащихся (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 учащихся, где анализируются положительные и отрицательные стороны работ, корректируются недостатки.

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

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 учебной организации, 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.

Критерии оценивания обучающихся

№ группы: _____

Дата: _____

Таблица 4

№	ФИО учащегося	Сложность продукта (по шкале от 0 до 5 баллов)	Соответствие продукта поставленной задаче (по шкале от 0 до 5 баллов)	Презентация продукта. 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, учащиеся 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 учащихся, то при оценивании учитывается не только уровень исполнения проекта в целом, но и личный вклад каждого из авторов. Решение принимается коллегиально.

Оценочный лист

результатов предварительной аттестации учащихся

Срок проведения: декабрь, май

Цель: оценка роста качества знаний и практического их применения за период обучения.

Форма проведения: собеседование, тестирование, практическое задание.

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

Содержание аттестации. Сравнительный анализ качества выполненных работ 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	Технология	Соблюдение всех технологических приемов	Допущены единичные нарушения технологии	Несоблюдение технологии
2	Усвоение материала программы	Высокая компетентность по пройденному материалу	Материал твёрдо усвоен	Слабое владение знаниями пройденного материала
3	Личностный рост (на основе наблюдений педагога)	Самостоятельность в работе, дисциплинированность, аккуратность, умение работать в коллективе, тщательность проработки изделий, развитие фантазии и творческого потенциала	Слабая усидчивость, неполная самостоятельность в работе	Неусидчивость, неумение работать в коллективе и самостоятельно
4	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 учащихся 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 учащегося 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 педагогу необходимо хорошо понимать логистическую и содержательную структуру работы, включающей обучение и воспитание учащихся.

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 учащихся 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 учащимися 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.

Встает вопрос о необходимости переосмысления задач воспитания в новых условиях. Воспитание должно стоять не отдельным элементом внеучебного педагогического действия, а необходимой органической составляющей педагогической деятельности, интегрированной в общий процесс обучения и развития. Воспитание как целенаправленный процесс социализации личности становится неотъемлемым составляющим звеном единого образовательного процесса.

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 становится частью общеобразовательной (общеразвивающей) программы педагога.

Воспитание, осуществляемое в дополнительном образовании, охватывает весь образовательный процесс. Поэтому планирование воспитательной работы является значимым звеном в общей системе деятельности педагога. Продуманная логистическая и содержательная структура воспитательной работы обеспечивает

её чёткую организацию, намечает перспективы работы, способствует реализации комплексных мероприятий целостной системы воспитания.

Актуальность. Программа «Киберспорт. Базовый уровень» отвечает актуальным потребностям общества в развитии навыков управления и организации в сфере киберспорта и гейм-индустрии. Стремительное развитие компьютерных технологий и рост популярности киберспорта создают высокий спрос на специалистов, обладающих компетенциями в области менеджмента, маркетинга и организации киберспортивных мероприятий.

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.

Главной отличительной чертой такого образования является особое внимание как к индивидуальности учащегося и его личности в целом, так и к индивидуальности и личности педагога. В основе реализации программ воспитания лежат современные технологии, которые, как одно из средств воспитания, позволяют получить определённые результаты: позитивный социальный опыт учащихся – опыт взаимодействия, общения, совместной деятельности. Воспитательное пространство объединения – это коллективное, равноправное, равнозначимое сотворчество, где взрослые участвуют в жизни детей, не ущемляя их прав и оставляя место для личного выбора и инициативы самого ребенка, где учитывается мнение детей при решении воспитательных задач, что является несомненным плюсом. Учащиеся осознают значимость своих решений и учатся нести ответственность за свои поступки.

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 учащегося адекватность в оценках и самооценке, стремление к получению профессионального анализа результатов своей работы;
- создает условия для развития творческих способностей учащегося.

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 учащихся, 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 учащихся 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 учащихся 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 учащихся.

Модульный алгоритм построения воспитательной работы.

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 учащихся, мероприятия, церемонии награждения различной направленности, социальные проекты, участие в ритуалах образовательной организации, общеучрежденческие 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 учащегося 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 работы

№	Содержательное наполнение модуля	Воспитательная программа в процессе образования	Формы и методы воспитательной активности
Модуль «Гражданско-патриотическое и правовое воспитание»			Формы – 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 русского 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"> - <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.); - <u>по целевой направленности</u> – позиции участников, дела, тематические игры; - <u>по времени проведения</u> – кратковременные, продолжительные, традиционные;
Модуль «Духовно – нравственное и эстетическое воспитание»			

	<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>Модуль «Научно- познавательное и образовательное воспитание»</p>			<p>Методы - 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>
<p>Модуль «Профессионально-ориентированное воспитание»</p>			<p><u>формирования</u> опыта</p>

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

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

№	Наименование мероприятия	Приоритетные направления ВР	Цель мероприятия	Дата проведения
ИНВАРИАНТНАЯ ЧАСТЬ				
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
ВАРИАТИВНАЯ ЧАСТЬ				
1.	Образовательные мастер – классы «IT – time»	Воспитание познавательных интересов. Научно-образовательное воспитание.	Организация инновационной работы.	сентябрь

2.	Региональная встреча в рамках Всероссийского проекта «Класные 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 компетенциям «Профессионалы»	Профессионально-ориентированное воспитание.	Самосовершенствование и самореализация в процессе жизнедеятельности.	январь-февраль
7.	Региональный этап Всероссийских робототехнических соревнований «Инженерные кадры России»	Воспитание познавательных интересов. Научно-образовательное воспитание. Профессионально-ориентированное воспитание.	Организация инновационной работы.	февраль
8.	Региональный этап Всероссийской олимпиады учебных и научно-исследовательских проектов детей и молодежи «Созвездие-2024»	Воспитание познавательных интересов	Организация инновационной работы.	февраль
9.	Региональный этап Международного конкурса научно-технического творчества «Мы интеллектуалы 21 века»	Воспитание познавательных интересов	Самосовершенствование и самореализация в процессе жизнедеятельности.	февраль

10.	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
11.	Региональный этап Всероссийского творческого конкурса «К далеким звездам», посвященного 60-летию со дня полета Ю.А. Гагарина в космос	Воспитание познавательных интересов. Художественно- эстетическое воспитание	Организация воспитательной деятельности на основе социокультурных ценностей.	март
12.	Региональный этап Всероссийского конкурса юных изобретателей и рационализаторов	Воспитание познавательных интересов. Профессионально- ориентированное воспитание. Патриотическое воспитание	Обеспечение поддержки социальных инициатив и достижений обучающихся.	март
13.	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
14.	Региональный конкурс литературно-художественного творчества «Память сердца», посвящённого Победе в Великой Отечественной войне 1941-1945 гг.	Патриотическое воспитание. Художественно-эстетическое воспитание.	Формирование уважения к памяти защитников Отечества.	апрель
15.	Областной Пушкинский фестиваль «Мой Пушкин»	Патриотическое воспитание. Художественно-эстетическое воспитание. Воспитание познавательных интересов	Воспитание уважения к культурному наследию.	апрель
16.	Региональный этап Всероссийской олимпиады по робототехнике и интеллектуальным системам среди обучающихся	Воспитание познавательных интересов. Научно-образовательное воспитание.	Организация инновационной работы.	апрель
17.	VIII спортивно-технический чемпионат Липецкой области «RoboLipPro-2024» среди обучающихся	Воспитание познавательных интересов. Научно-образовательное воспитание.	Организация инновационной работы.	апрель

18.	Всероссийская конференция «Юные техники и изобретатели» в Государственной Думе РФ	Воспитание познавательных интересов. Научно-образовательное воспитание.	Организация инновационной работы.	апрель
19.	Региональный фестиваль научно-технического творчества молодежи «НТТМ- 2024»	Воспитание познавательных интересов. Научно-образовательное воспитание.	Организация инновационной работы.	апрель
20.	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 учащихся 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 учащихся 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 учащихся:

- 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.

Этапы реализации календарного плана воспитательной работы на текущий год:

В течение нормативного срока обучения.

1 этап – подготовительный: сентябрь, май.

Аналитико-диагностическая деятельность.

Поиск и коррекция инновационных технологий, форм, методов и способов воспитания с учетом модели успеха.

Изучение современных воспитательных технологий. Определение стратегии и тактики деятельности.

2 этап – практический: октябрь – апрель.

Апробация и использование в воспитательном процессе ориентированных технологий успеха, приемов, методов воспитания школьников, социальной и психолого-педагогической поддержки личности ребенка в процессе развития и раскрытия его индивидуальных особенностей.

Осуществление опытно-педагогической деятельности по моделированию и построению воспитательной системы.

Моделирование системы ученического самоуправления.

3 этап – обобщающий: май.

Подведение итогов, анализ и рефлексия процесса и результатов воспитательной работы по данной программе.

Соотношение результатов реализации программы с поставленными целью и задачами.

Определение перспектив и путей дальнейшего развития воспитательной работы.

Провожу корреляцию мероприятий из инвариантной и вариативной части Календарного плана воспитательной работы Центра с Календарным планом воспитательной работы своего творческого объединения (приложение к дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программе). Возможно расширение вариативной части плана дополнительными мероприятиями по перечисленным выше модулям.

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 общественности, 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»; «165-летие со дня рождения К.Э. Циолковского», «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. Андреев, В.И. Педагогика: Учебный курс для творческого саморазвития / В.И. Андреев. – 3-е изд. – Казань: Центр инновационных технологий, 2012. – 608 с.
2. Бурганов, Б.А. Менеджмент в сфере культуры и искусства: учебник / Б.А. Бурганов. – Москва: ИНФРА-М, 2019. – 258 с.
3. Галкин, Д.В. Киберспорт: первые шаги к признанию / Д.В. Галкин // Наука телевидения. – 2018. – Т. 14, № 2. – С. 180-195.
4. Дубинина, Н.А. Организация и проведение киберспортивных мероприятий: учебно-методическое пособие / Н.А. Дубинина, Е.А. Рыбакова. – М.: Издательство Юрайт, 2020. – 165 с.
5. Карпов, А.В. Психология менеджмента: учебное пособие / А.В. Карпов. – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Гардарики, 2005. – 584 с.
6. Кибер-атлеты. Профессия будущего: сборник статей / под ред. Д.В. Галкина. – М.: Издательство Юрайт, 2020. – 160 с.
7. Киселёва, Т.Г. Социально-культурная деятельность: учебник / Т.Г. Киселёва, Ю.Д. Красильников. – М.: МГУКИ, 2004. – 539 с.
8. Коноплянский, Д.А. Основы менеджмента в сфере культуры и искусства: учебное пособие / Д.А. Коноплянский. – М.: Юрайт, 2020. – 265 с.
9. Мардер, Л.М. Менеджмент в сфере культуры и искусства: учебное пособие / Л.М. Мардер. – СПб.: Планета музыки, 2019. – 360 с.
10. Шарков, Ф.И. Коммуникология: основы теории коммуникации: учебник / Ф.И. Шарков. – 4-е изд., перераб. и доп. – М.: Дашков и К°, 2013. – 488 с.

Список литературы для педагога

1. Бабаев, А. Киберспорт: как заработать на видеоиграх / А. Бабаев. – М.: Эксмо, 2019. – 256 с.
2. Галкин, Д.В. Киберспорт: первые шаги к признанию / Д.В. Галкин // Наука телевидения. – 2018. – Т. 14, № 2. – С. 180-195.
3. Дубинина, Н.А. Организация и проведение киберспортивных мероприятий: учебно-методическое пособие / Н.А. Дубинина, Е.А. Рыбакова. – М.: Издательство Юрайт, 2020. – 165 с.
4. Елисеев, Д. Киберспорт. Руководство по игре и жизни / Д. Елисеев. – М.: Эксмо, 2018. – 256 с.
5. Зайцев, А.А. Менеджмент в киберспорте: учебное пособие / А.А. Зайцев, Е.В. Чернова. – М.: Издательство Юрайт, 2020. – 150 с.
6. Кибер-атлеты. Профессия будущего: сборник статей / под ред. Д.В. Галкина. – Москва: Издательство Юрайт, 2020. – 160 с.
7. Коноплянский, Д.А. Основы менеджмента в сфере культуры и искусства: учебное пособие / Д.А. Коноплянский. – М.: Юрайт, 2020. – 265 с.
8. Лукашенко, М.А. Киберспорт: как превратить хобби в профессию

/ М.А. Лукашенко. – М.: Альпина Паблишер, 2019. – 256 с.

9. Мардер, Л.М. Менеджмент в сфере культуры и искусства: учебное пособие / Л.М. Мардер. – СПб.: Планета музыки, 2019. – 360 с.

11. Шарков, Ф.И. Коммуникология: основы теории коммуникации: учебник / Ф.И. Шарков. – 4-е изд., перераб. и доп. – М.: Дашков и К°, 2013. – 488 с.

Интернет-ресурсы

1. Официальный сайт Федерации компьютерного спорта России. – URL: <https://fksr.ru/>

2. Портал [Esports.com](https://www.esports.com/). – URL: <https://www.esports.com/>).

3. Статья "Киберспорт как новая индустрия: тенденции развития" на сайте РБК. – URL: <https://www.rbc.ru/trends/industry/5ef5c1a69a7947b7ef0d4c4d>

4. Статья "Киберспорт: как это работает" на сайте Forbes. – URL: <https://www.forbes.ru/tehnologii-i-innovacii-photogallery/391663-kibersport-kak-eto-rabotaet>

5. Блог "Киберспортивный менеджмент" на сайте Medium. – URL: <https://medium.com/esports-management>

6. Статья "Киберспорт как бизнес: модели монетизации и перспективы развития" на сайте vc.ru. – URL: <https://vc.ru/future/59948-kibersport-kak-biznes-modeli-monetizacii-i-perspektivy-razvitiya>

7. Портал Esports Charts. – URL: <https://escharts.com/>

8. Статья "Киберспорт: как стать профессиональным игроком" на сайте Skillbox. – URL: <https://skillbox.ru/media/games/kibersportkakstatprofessionalnymigrokom/>

9. Статья "Киберспорт: как стать менеджером киберспортивной команды" на сайте [GameIndustry.biz](https://www.gamesindustry.biz). – URL: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-06-24-how-to-become-an-esports-team-manager>

10. Статья "Киберспорт: новая реальность" на сайте Российской газеты. – URL: <https://rg.ru/2020/07/20/kibersport-novaia-realnost.html>

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 личностно-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;

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. Базовый уровень»**

В ГБУ ДО «Центр дополнительного образования Липецкой области» оценку качества реализации дополнительной общеобразовательной программы, в т.ч. «Киберспорт. Базовый 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. Базовый уровень»: обеспечение базовой подготовки учащихся в области киберспортивного менеджмента.

Целесообразность и результативность проведения оценки качества реализации дополнительной общеобразовательной программы «Киберспорт. Базовый уровень»:

1. совершенствование профессиональной компетентности педагога, качества его работы;
2. повышение мотивационной готовности учащихся 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 киберспорт?

- а) Соревнования по компьютерным играм.
- б) Спорт, где вместо мяча используется компьютер.
- в) Спорт, где игроки соревнуются друг с другом в видеоиграх.

2. Какие основные направления киберспорта ты знаешь?

- а) Стрелялки, гонки, стратегии.
- б) Онлайн-игры, мобильные игры, консольные игры.
- в) Все вышеперечисленное.

3. Что такое киберспортивный менеджмент?

- а) Управление командами и игроками в киберспорте.
- б) Организация соревнований и турниров по киберспорту.
- в) Все, что связано с управлением и организацией киберспортивной деятельности.

4. Какие основные функции киберспортивного менеджера ты знаешь?

- а) Тренировка игроков, организация соревнований, продвижение команды
- б) Поиск спонсоров, заключение контрактов, управление финансами
- в) Все вышеперечисленное

5. Какие навыки важны для киберспортивного менеджера?

- а) Знание компьютерных игр, организаторские способности, коммуникативные навыки.
- б) Умение работать с финансами, маркетинговые навыки, лидерские качества.
- в) Все вышеперечисленное.

6. Какие основные этапы развития киберспортивной карьеры ты знаешь?

- а) Любитель, профессионал, тренер.
- б) Игрок, менеджер, организатор соревнований.
- в) Все вышеперечисленное.

7. Что нужно для того, чтобы стать успешным киберспортсменом?

- а) Много играть, развивать навыки, участвовать в соревнованиях
- б) Иметь хорошее оборудование, найти спонсоров, заключить контракт с командой
- в) Все вышеперечисленное

8. Какие основные обязанности игрока в киберспортивной команде?

- а) Тренироваться, участвовать в соревнованиях, представлять команду
- б) Разрабатывать стратегию, управлять финансами, заключать спонсорские договоры
- в) Все вышеперечисленное

9. Какие основные обязанности менеджера в киберспортивной команде?

- а) Тренировать игроков, организовывать соревнования, продвигать команду.
- б) Искать спонсоров, заключать контракты, управлять финансами.
- в) Все вышеперечисленное.

10. Как можно начать карьеру в киберспортивном менеджменте?

- а) Начать играть в компьютерные игры, участвовать в соревнованиях
- б) Получить образование в сфере менеджмента, пройти стажировку в киберспортивной организации
- в) Все вышеперечисленное

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 учащихся

№ группы: _____

Дата: _____

№	ФИО учащегося	Сложность структуры проекта (по шкале от 0 до 5 баллов)	Соответствие проекта поставленной задаче (по шкале от 0 до 5 баллов)	Степень увлеченности процессом и стремления к оригинальности (по шкале от 0 до 5 баллов)	Дизайнерское и эстетическое исполнение проекта (по шкале от 0 до 5 баллов)	Кол-во недочетов и ошибок при выполнении задания (шт. за 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.	Знание правил безопасной работы за компьютером и	Соблюдение всех технологических приемов в работе	Допущены единичные нарушения технологии	Несоблюдение технологии
2.	Знание базовых принципов киберспорта	Знает все принципы	Частично знает принципы	Не знает принципы
3.	Знает историю развития компьютерного спорта	Знает все отлично	Знает, но затрудняется в ответах	Не знает
4.	Умение работать с проектами	Отлично справляется с проектной деятельностью	Имеется понимание о проектной деятельности, но возникают трудности	Не умеет работать с проектами
5.	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
6.	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 структуры веб-сайтов	

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...