

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»  
ЦЕНТР ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ «IT-КУБ» Г. САТКА

ПРИНЯТО на заседании  
педагогического совета  
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»  
протокол № 135 от 15 июня 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор ГБУ ДО «ДЮТТ  
Челябинской области»  
В.Н. Халамов  
Приказ № 200 от «15» июня 2023 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА  
«КиберСпорт»

Направленность: физкультурно-спортивная  
Уровень программы: базовый  
Срок освоения программы: 1 год  
Возрастная категория обучающихся: 12-18 лет

Автор-составитель: Додин  
Михаил Олегович  
Педагог дополнительного образования

г. Сатка  
2023

## Оглавление

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.....	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Сведения о программе .....	4
1.3 Цель и задачи программы.....	5
1.4 Содержание программы .....	6
1.5 Учебный план .....	8
1.6 Планируемые результаты .....	9
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.....	10
2.1 Календарный учебный график.....	10
2.2 Условия реализации программы .....	10
2.3 Формы аттестации.....	10
2.4 Оценочные материалы .....	11
2.5 Методические материалы.....	12
2.6 Воспитательный компонент.....	12
2.7 Информационные ресурсы и литература.....	15

# Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

## 1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт CS:GO» относится к программам **физкультурно-спортивной направленности** и предназначена для изучения обучающимися 12-18 лет на базе ЦЦОД «IT-куб» г. Сатка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

1. Распоряжения Правительства РФ от 12.11.2020 № 2945-р «Об утверждении плана мероприятий по реализации в 2021 — 2025 г. г. Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
2. Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года и плана мероприятий по ее реализации, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р;
3. Указа Президента Российской Федерации «Стратегия научно- технологического развития Российской Федерации» (редакция от 15.03.2021г. N\*143);
4. Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
5. Паспорта приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденного президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и приоритетным проектам 30 ноября 2016 г;
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
7. Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, разработанных Министерством образования и науки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование»;
8. Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
9. Письмо Минобрнауки России от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);
10. Распоряжение Правительства ЧО № 901-рп от 20.09.2022 г. «Об утверждении регионального плана мероприятий на 2022 – 2024 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
11. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ № 652-н от 21.09.2021 г «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
12. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 N 467 (ред. от 21.04.2023) «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (Зарегистрировано в Минюсте России 06.12.2019 N 56722);
13. Закона Челябинской области от 29.08.2013 № 515-3О «Об образовании в Челябинской области»;
14. Устава ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества Челябинской области».

**Актуальность:** Киберспорт – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри

которого происходит состязание. Киберспортивные соревнования имеют четкие отличия от так называемых казуальных компьютерных игр.

В 2004 году киберспорт в России был признан официальным видом спорта и зарегистрирован Государственным комитетом статистики.

Актуальность данного направления подчеркивается его абсолютной демократичностью к физическим данным участников соревнований – обучающиеся с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

Индустрия киберспортивных соревнований имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удаленной работы.

В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимают киберспортивные соревнования.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в том, что киберспортивные соревнования являются мощнейшим инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения. Таким образом, вместо запрета и отрицания видеоигр, этот курс позволяет направить детские увлечения в позитивное русло.

Кроме того, в ходе данного курса учащиеся обучаются обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе курса учащиеся будут участвовать не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет учащимся опыт, который позволит им не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

**Отличительная особенность** заключается во внедрении в образовательный процесс новых информационных технологий, побуждающих учащихся решать самые разнообразные логические и конструкторские проблемы. Киберспорт является интеллектуальным видом спорта, а также эффективным средством развития тактического мышления.

Программа является модифицированной, разработанной на основе ряда дополнительных общеобразовательных программ и собственного опыта работы с игровыми ресурсами.

**Адресат программы:** возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной общеразвивающей программы – от 12 до 18 лет.

**Срок реализации:** 1 год

**Направленность:** физкультурно-спортивная

**Язык реализации программы:** русский

**Особенности реализации программы:** модульный принцип

**Уровень освоения:** базовый

**Форма обучения:** очная с возможным применением дистанционных технологий

**Форма организации:** в группах до 12 человек

**Режим занятий:** 1 раз в неделю по 2 часа

**Методы обучения:** наглядный, практический

## 1.2 Сведения о программе

### «Киберспорт CS:GO» на 2023-2024 уч. год

#### Описание программы «Киберспорт CS:GO» на 2023 - 2024 уч. год

Название программы	«Киберспорт CS:GO» (базовый уровень)
Возраст обучающихся	12-18 лет
Длительность программы (в часах)	72 часа
Количество занятий в	1 занятие в неделю по 2 учебных часа

неделю	
Цель, задачи	<p>Цель: Создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои коммуникативные навыки через приобщение к компьютерному спорту (киберспорту).</p> <p>Задачи: Развитие тактического мышления, навыков планирования деятельности.</p>
Краткое описание программы	<p>Киберспорт в России признан официальным видом спорта. Киберспорт – игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание.</p> <p>Обучение направлено на овладение различными формами ведения спортивной борьбы в процессе соревновательной деятельности. Она включает в себя: изучение общих положений тактики, приемов судейства и положения о соревнованиях, тактического опыта сильнейших спортсменов, освоение умений строить свою тактику; моделирование необходимых условий в тренировке и контрольных соревнованиях для практического овладения тактическими построениями. Результатом является обеспечение определенного уровня тактической подготовленности спортсмена или команды. Тактическая подготовленность киберспортсменов связана с использованием разнообразных технических приемов, со способами их выполнения, выбором наступательной, оборонительной, контратакующей тактики и ее формами.</p>
Первичные знания, необходимые для освоения программы	Требований к наличию специальных знаний и предварительной подготовки не предъявляется.
Результат освоения программы	Освоение необходимой терминологии, приобретение тактических и стратегических навыков при планировании соревнований. Изучение основ киберспорта как спортивной дисциплины. Понимание основных правил и особенностей проведения киберспортивных игр.
Перечень соревнований, в которых учащиеся смогут принять участие	Чемпионаты по CS:GO: Кубок России по киберспорту Чемпионат России по компьютерному спорту Турниры серии «Играем Дома»
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	Персональный компьютер (на каждого участника); мультимедийный проектор; видеоматериалы разной тематики по программе; выход в сеть Internet.
Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	Отличительная особенность заключается во внедрении в образовательный процесс новых информационных технологий, побуждающих учащихся решать самые разнообразные логические и конструкторские проблемы. Киберспорт является интеллектуальным видом спорта, а также эффективным средством развития тактического мышления.

### 1.3 Цель и задачи программы

**Цель программы:** создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать свои коммуникативные навыки через приобщение к компьютерному спорту (киберспорту).

## **Задачи**

### **Обучающие:**

- научить разбираться в совместимости комплектующих компьютера для киберспорта;
- познакомить обучающихся с основами киберспорта как спортивной дисциплины;
- научить основным правилам и особенностям проведения киберспортивных игр;
- изучить основы игры CS:GO.

### **Метапредметные:**

- формирование лидерских качеств, психологической и коммуникативной культуры обучающихся;
- развитие дисциплины, ответственности, навыков планирования своей деятельности;
- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность; познавательный интерес;
- формирование умения работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе, команде.

### **Личностные:**

- формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;
- стимулировать навыки познавательной активности, развивать коммуникативные навыки;
- научить строить доверительные дружеские отношения.

## **1.4 Содержание программы**

### **Раздел 1. Введение в курс.**

#### ***Тема 1. Вводное занятие***

Теория. Знакомство с программой курса, его содержанием, формами работы, практическими работами. Проведение инструктажа по технике безопасности.

#### ***Тема 2. Техническая подготовка***

Теория. Гаджеты. История создания игры и её системные требования. Таблица званий. Аббревиатуры, сокращения. Прицел в CS:GO. Настройка игры.

Практика. Работа за компьютером, опрос.

#### ***Тема 3. Проверка навыков учащихся***

Практика. Определение начальных навыков каждого учащегося на основе игры.

### **Раздел 2. Обучение игре CS:GO.**

#### ***Тема 4. Тренировка стрельбы и реакции***

Теория. Изучение основ стрельбы и тренировка реакции.

Практика. Одиночная игра с использованием изученных методик.

#### ***Тема 5. Изучение карт в игре***

Теория. Изучение некоторых карт игры CS:GO.

Практика. Работа за компьютером, игровая практика.

#### ***Тема 6. Изучение режимов в игре***

Теория. Изучение всех режимов игры CS:GO.

Практика. Работа за компьютером, игровая практика.

**Тема 7. Изучение оружия в игре**

Теория. Изучение всех видов оружия в игре CS:GO.

Практика. Работа за компьютером, игровая практика.

**Тема 8. Промежуточная аттестация (соревнование)**

Теория. Проверка правил игры.

Практика. Игры против друг друга, команда на команду.

**Тема 9. Изучение экономики игры**

Теория. Изучение экономики игры CS:GO, как за атаку, так и за защиту.

Практика. Работа за компьютером, игровая практика.

**Тема 10. Изучение механик игры**

Теория. Изучение механик игры, в будущем применяющихся в тактической игре. Приседание, распрыжка, подсадка, прострелы и другие приемы.

Практика. Одиночная игра с использованием изученных методик.

**Тема 11. Тренировка раскидки гранат**

Теория. Изучение механики броска гранат, в будущем применяющихся в тактической игре.

Практика. Одиночная игра с использованием изученных методик.

**Тема 12. Тактическая подготовка**

Теория. Изучение тактик игры, в будущем применяющихся в самой игре.

Практика. Командная работа за компьютером, игровая практика.

**Тема 13. Отработка индивидуальных навыков**

Теория. Отработка всех навыков и общая сыгранность в командных матчах.

Практика. Работа за компьютером, игровая практика.

**Тема 14. Отработка сыгранности команды**

Теория. Отработка общей сыгранности в командных матчах.

Практика. Работа за компьютером, игровая практика.

**Тема 15. Отработка подсадок**

Теория. Изучение мест для подсадок.

Практика. Работа за компьютером, игровая практика подсадок.

**Тема 16. Позиционирование. Изучение выгодных позиций на карте «Train»**

Теория. Изучение тактических приемов и хитростей на карте.

Практика. Работа за компьютером, игровая практика.

**Тема 17. Позиционирование. Изучение выгодных позиций на карте «Cache»**

Теория. Изучение тактических приемов и хитростей на карте.

Практика. Работа за компьютером, игровая практика.

**Тема 18. Позиционирование. Изучение выгодных позиций на карте «Mirage»**

Теория. Изучение тактических приемов и хитростей на карте.

Практика. Работа за компьютером, игровая практика.

**Тема 19. Позиционирование. Изучение выгодных позиций на карте «Nuke»**

Теория. Изучение тактических приемов и хитростей на карте.

Практика. Работа за компьютером, игровая практика.

**Тема 20. Аттестация по итогам освоения программы. Чемпионат.**

Теория. Проверка знаний правил игры.

Практика. Игры против друг друга, команда на команду. Участие в соревнованиях.

**1.5 Учебный план**

№ п/п	Наименование модуля, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практ.	
<b>Раздел 1. Введение в курс</b>		<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
1.	Вводное занятие	2	1	1	Собеседование
2.	Техническая подготовка	2	1	1	Собеседование, наблюдение
3.	Проверка навыков учащихся	2	0	2	Наблюдение
<b>Раздел 2. Обучение игре CS:GO</b>		<b>66</b>	<b>16</b>	<b>50</b>	
4.	Тренировка стрельбы и реакции	4	1	3	Наблюдение, практика в игре
5.	Изучение карт в игре	4	1	3	Собеседование, практическое задание
6.	Изучение режимов в игре	4	1	3	Собеседование, практическое задание
7.	Изучение оружия в игре	4	1	3	Собеседование, практическое задание
8.	Промежуточная аттестация	2	0	2	Соревнование
9.	Изучение экономики игры	4	1	3	Собеседование, практическое задание
10.	Изучение механик игры	4	1	3	Наблюдение, практика в игре
11.	Тренировка раскидки гранат	4	1	3	Наблюдение, практика в игре
12.	Тактическая подготовка	4	1	3	Наблюдение, практика в игре
13.	Отработка индивидуальных навыков игры	4	1	3	Наблюдение, практика в игре
14.	Отработка сыгранности команды	4	1	3	Наблюдение, практика в игре
15.	Отработка подсадок	4	1	3	Наблюдение, практика в игре
16.	Позиционирование. Изучение выгодных позиций на карте «Train»	4	1	3	Наблюдение, практика в игре
17.	Позиционирование. Изучение выгодных позиций на карте «Cache»	4	1	3	Наблюдение, практика в игре
18.	Позиционирование. Изучение выгодных позиций на карте «Mirage»	4	1	3	Наблюдение, практика в игре
19.	Позиционирование. Изучение выгодных позиций на карте	4	1	3	Наблюдение, практика в игре



	«Nuke»				
20.	Аттестация по итогам освоения программы	4	1	3	Чемпионат
	<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>18</b>	<b>54</b>	

## 1.6 Планируемые результаты

В процессе занятий по программе к окончанию учебного года обучающихся будут **уметь**:

- планировать – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели;
- прогнозировать – предвосхищение результата;
- осуществлять контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);
- осуществлять коррекцию – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;
- осуществлять оценку – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- осуществлять поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме.

### **Предметные:**

- умение определять оптимальную конфигурацию комплектующих компьютера для киберспорта;
- изучение основ киберспорта как спортивной дисциплины;
- понимание основных правил и особенностей проведения киберспортивных игр;
- освоение основ игры CS:GO.

### **Личностные:**

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; проявление лидерских качеств;
- готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности, продуктивной и доброжелательной работе в команде;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

В результате образовательной деятельности при решении разнообразных учебно-познавательных и учебно-практических задач, у обучающихся будут формироваться и развиваться необходимые универсальные учебные действия и специальные учебные умения, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.

## Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1 Календарный учебный график

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» №28 от 28.09.2020.

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2023-2024	36	72	1 раз в неделю по 2 учебных часа

### 2.2 Условия реализации программы

Для успешной реализации данной программы необходимы следующие условия:

#### ***Материально-техническое обеспечение:***

Занятия проводятся в светлом помещении с хорошей вентиляцией. Для продуктивной работы с проектором используется зональное освещение аудитории. Экран проектора затемнен, а рабочие места учеников достаточно освещены. Так же необходимы: столы для компьютера, персональный компьютер на каждого участника, мультимедийный проектор, компьютерные стулья, видеоматериалы разной тематики по программе, шкафы для дидактических материалов, пособий, оргтехника, специальная и научно-популярная литература для педагога и учащихся, канцтовары. Компьютер должен обладать следующими характеристиками: процессор не ниже Core 2 Duo, объем оперативной памяти не ниже 4 Гб DDR3, дисковое пространство на менее 128 Гб, монитор диагональю не менее 21 дюйма, выход в сеть Internet.

#### ***Информационное обеспечение:***

Операционная система Windows; Интернет-источники; поддерживаемые браузеры (для работы LMS): Yandex Browser, Chrome, Chrome Mobile, Firefox, Opera ;сетевая карта; звуковая карта; колонки;

#### ***Программное обеспечение:***

Операционная система Windows 7 Профессиональная или выше, WinRAR, пакет офисных программ, Adobe Photoshop или другой растровый графический редактор, любой браузер для интернет-серфинга.

#### ***Кадровое обеспечение программы:***

Программа реализуется Додыным М.О., педагогом дополнительного образования. Образование: среднее-профессиональное.

### 2.3 Формы аттестации

Для определения результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы «Киберспорт» разработана система контроля, который предусматривает мониторинг уровня подготовки обучающихся на всех этапах реализации программы.

Для определения результативности освоения программы используются следующие формы аттестации (текущая аттестация, промежуточная аттестация, аттестация по итогам

освоения программы) и формы контроля ( анализ результатов участия обучающихся в соревновании)

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов (зафиксированных в учебно-тематическом плане): педагогическое наблюдение, анализ на каждом занятии педагогом и учащимися качества приобретенных навыков общения, соревнование, анализ участия коллектива и каждого обучающегося в матчах.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: анкеты для родителей и учащихся, аналитическая справка, аналитический материал, грамота, журнал посещаемости, протокол соревнований, фото, отзыв детей и родителей, свидетельство (сертификат), статья и др.

Сведения о реализации права на предоставление документа об обучении (обучающиеся, успешно освоившие дополнительную общеобразовательную программу, выдается свидетельство, которое самостоятельно разрабатывается и утверждается образовательной организацией, могут выдаваться почетные грамоты, призы или устанавливаться другие виды поощрений).

## 2.4 Оценочные материалы

### Промежуточная аттестация и аттестация по итогам освоения программы

#### ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ АТТЕСТАЦИИ УЧАЩИХСЯ

Название программы: \_\_\_\_\_

Группа: \_\_\_\_\_

Педагог: \_\_\_\_\_

ВРЕМЯ: \_\_\_\_\_

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПЛОЩАДКА: \_\_\_\_\_

№ П/П	ФИО	Результат кол-во фрагов	Балл
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

**9-12 балла (высокий уровень)** – высокий уровень развития компетенции. Обучающийся (его знания, умения) выделяются на общем фоне своей успешностью (оригинальностью, качеством).

**5-8 балла (средний уровень)** – промежуточный уровень.

**1-4 балл (низкий уровень)** – трудности в понимании заданий и учебного материала; низкий уровень развития компетенции, недостаточная активность.

1 фраг - 1 балл.

## **2.5 Методические материалы**

Методические материалы включают в себя совокупность словесных, наглядных и практических методов.

К словесным методам относятся: лекция, рассказ, беседа, дискуссия, проблемный диалог, работа с книгой. В отличие от монологических методов (рассказ, лекция) активные методы (беседа, дискуссия, проблемный диалог) предусматривают включение обучающихся в обсуждение материала, что развивает их интерес к процессу познания. Кроме того, дискуссия учит прислушиваться к чужому мнению и объективно оценивать значение различных точек зрения. Работа с печатными материалами нацелена на развитие у обучающихся внимания, памяти и логического мышления.

Практические методы предполагают активную деятельность обучающихся и включают: упражнения (выполнение обучающимися умственных либо практических действий, целью которых является овладение определенным навыком в совершенстве), лабораторные и практические работы, во время которых обучающиеся изучают какие-либо явления при помощи оборудования или обучающих машин.

Наглядные методы подразумевают использование в учебном процессе просмотра видео записей игры профессиональных киберспортсменов.

Также методические материалы содержат задания по всем типам методов познавательной деятельности: объяснительно-иллюстративного; репродуктивного характера; проблемного изложения.

Используемые методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности включают две группы:

методы стимулирования и мотивации интереса к учению (дискуссия, диспут, включение учащихся в ситуацию личного переживания успеха в учебе, в другие ситуации эмоционально-нравственных переживаний, метод опоры на полученный жизненный опыт, метод познавательной игры);

методы стимулирования и мотивации долга и ответственности в учении (убеждение, положительный пример, практическое приучение к выполнению требований, создание благоприятных условий для общения, поощрения и поиска, оперативный контроль над выполнением требований, благодарность, награда).

По формам организации образовательного процесса используется индивидуально-групповая, групповая, работа в парах, совместная партнёрская деятельность.

Формы организации учебных занятий имеют ярко-выраженную практическую направленность и могут включать в себя деловую ролевую игру, беседу, практическое занятие, «мозговой штурм», мастер-классы, проектную деятельность, участие в соревнованиях и т.п.

Педагогические технологии, используемые в процессе, также имеют личностно-ориентированную и деятельностьную направленность: технология проблемного обучения, технология игровой деятельности.

## **2.6 Воспитательный компонент**

Общей целью воспитания является формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Задачи воспитания:

- поддерживать и развивать традиции учреждения, коллективные творческие формы деятельности, реализовать воспитательные возможности ключевых дел ГБУ ДО ДЮТТ, формировать у обучающихся чувство солидарности и принадлежности к образовательному учреждению;

- реализовывать воспитательный потенциал общеобразовательных общеразвивающих программ и возможности учебного занятия и других форм образовательных событий;

- развивать социальное партнерство как один из способов достижения эффективности воспитательной деятельности;

- организовывать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, активно их включать в образовательный процесс, содействовать формированию позиции союзников в решении воспитательных задач;

- использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству;

- содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;

- формировать сознательное отношение обучающихся к своей жизни, здоровью, здоровому образу жизни, а также к жизни и здоровью окружающих людей.

- создавать инновационную среду, формирующую у детей и подростков изобретательское, креативное, критическое мышление через освоение дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ нового поколения в области инженерных и цифровых технологий;

- повышать разнообразие образовательных возможностей при построении индивидуальных образовательных траекторий (маршрутов) обучающихся;

- оптимизировать систему выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и подростков, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию обучающихся.

Условия воспитания – это внешняя объективная среда (обстановка, обстоятельства места, времени и действия, общественный строй и пр.), а также внешние субъективно сконструированные педагогов обстоятельства, которые существенно влияют на протекание организуемого педагогического процесса.

Мероприятия по взаимодействию с родителями (проведение родительских собраний, совместных праздников, мастер-классов и т.д.) А также участие родителей в проектной деятельности, в разработке и защите проектов вместе с ребенком.

Примерный перечень мероприятий описываются мероприятия, соревнования, конкурсы, праздники проводимые в учреждении

Сроки	Уровень проведения соревнований	Название соревнований, конкурсов, мероприятий
<b>1. Модуль « Воспитывающая среда»</b>		
01.09. 2023	на уровне учреждения	«День знаний»
декабрь	на уровне учреждения	« КвантоЕлка»

февраль	муниципальный	Конкурс 3D моделей приуроченных к 23 февраля
март	муниципальный	конкурс по созданию видео открыток в среде "Подарок Маме"
апрель	муниципальный	конкурс рисунков ко дню Космонавтики
май	на уровне учреждения	Организация выставки с достижениями детей
<b>2. Модуль « Учебное занятие»</b>		
в течение года	муниципальный	«Урок цифры»
май	муниципальный	«Урок Победы»
декабрь-январь	региональный	«Технологический диктант»
февраль	на уровне учреждения	«День науки»
<b>3.Модуль «Руководство детским объединением (направлением ) и взаимодействие с родителями»</b>		
сентябрь, май	на уровне учреждения	Родительские собрание, мастер-классы
<b>4.Модуль «Проектная деятельность»</b>		
декабрь, май	на уровне учреждения	«Ярмарка проектов»
<b>5.Модуль «Профорientационная работа и наставничество»</b>		
апрель	на уровне учреждения	Дни открытых дверей в СУЗе
<b>6.Модуль «Социальное партнерство и сетевое взаимодействие»</b>		
ноябрь-май	Региональный	Участие в конкурсе инженерных команд «Инженерные кадры России» и «Икаренок»
сроки , указанные в проекте	муниципальный	Проекты, совместно разрабатываемые и реализуемые обучающимися, педагогами с организациями-партнерами различной направленности
<b>7.Модуль «Каникулы»</b>		
ноябрь, январь, март, июнь	муниципальный	Онлайн-лагерь в дни школьных каникул
<b>8.Модуль «Профилактика и безопасность»</b>		
сентябрь	на уровне учреждения	Проведение «Урока безопасности и навыков безопасного поведения в Интернете, информационной безопасности, повышение правовой грамотности»
сентябрь	на уровне учреждения	Проведение инструктажа по безопасности и охране жизни и здоровья

## 2.7 Информационные ресурсы и литература

1. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013.– С. 90-96.
3. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – С. 81-91.
4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340>.
5. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7.– СПб.: Наука и Техника, 2013. – 192 с.
6. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, <https://www.land.empire.gg/news/1594/>.
1. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, URL <https://postnauka.ru/video/21661>.
2. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340>.
3. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: [gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina](http://gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina).
4. Панфилов К., Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport>.