

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МО ГОРОД КРАСНОДАР
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД КРАСНОДАР
«МЕЖШКОЛЬНЫЙ ЭСТЕТИЧЕСКИЙ ЦЕНТР»
АССОЦИИРОВАННАЯ ШКОЛА ЮНЕСКО

Принята на заседании
педагогического совета
от «25» мая 2022 г.
Протокол № 4

Утверждаю
Директор МАУ ДО МЭЦ
_____ М.А. Амбарцумян
«25» мая 2022 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Лаборатория киберспорта»**

Уровень программы: базовый
Срок реализации программы: 1 год (216 часов)
Возрастная категория: от 12 до 17 лет
Состав группы: от 5 до 8 человек
Форма обучения: очная
Вид программы: модифицированная
Программа реализуется на бюджетной основе
ID-номер Программы в Навигаторе: 47630

Автор-составитель:
педагог дополнительного образования
Харитонов В. А.

Краснодар, 2022

Введение

В современном обществе проблема самоопределения подрастающего поколения занимает ключевое место. Реализуется значительное количество проектов, направленных на самореализацию и профориентацию подростков, и данная образовательная программа в полной мере способствует этому. Рынок профессий компьютерного спорта находится сейчас в стадии формирования, многие производственные и профессиональные ниши не заняты, а значит учащиеся смогут полностью реализовать свой потенциал при последующем профильном образовании в сфере киберспорта и найдут достойное место трудоустройства.

Киберспорт становится одним из ведущих видов спорта на мировой арене, и в течение 5-10 лет теоретически займет место футбола по уровню престижа, а значит к этому моменту РФ должна иметь выдающихся спортсменов мирового класса, которые смогут одерживать победы на международных чемпионатах.

Необходимо создать основу для преподавания организованной деятельности в киберспорте, признанной на государственном уровне подходящей для обучения молодежи основам работы в киберспортивной сфере.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Лаборатория киберспорта» направлена на формирование и развитие творческих способностей учащихся в области киберспортивной деятельности: развитие модельно-конструкторской деятельности спортсмена в игре, абстрактно-логического мышления, необходимых личностных качеств для общения в спортивной команде, развитие навыков общения в англоязычной среде в области киберспорта, приобретение навыков лидера при работе в команде.

Раздел № 1.

Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание и планируемые результаты

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Лаборатория киберспорта»

1.1. Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами в сфере образования и образовательной организации:

1. Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами в сфере образования и образовательной организации:
2. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. №678-р.

4. Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный 30 ноября 2016 г. протоколом заседаний президиума при Президенте РФ.

5. Федеральный проект «Успех каждого ребёнка», утвержденный 07 декабря 2018 г.

6. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р.

7. Постановление 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».

8. Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

9. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 18.11.2015 г. Министерства образования и науки РФ.

10. Приказ Минтруда РФ от 5 мая 2018 г. № 298-н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

11. Письмо Минобрнауки РФ «О направлении методических рекомендаций по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей» № ВК-1232/09 от 28 апреля 2017 г.

12. Краевые методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ 2020 г.

13. Устав МАУ ДО МЭЦ.

Программа реализуется в **технической направленности**.

Актуальность внедрение данной образовательной программы обуславливается факторами:

– отсутствие четкой методологии, общегосударственной концепции использования компьютерных игр в образовательном процессе.

– несоответствие содержания доступных компьютерных игр с воспитательно-развивающими целями. Современный игровой рынок характеризуется исключительно коммерческой направленностью: производится и поставляется только то, что будет пользоваться спросом у населения. А это, в первую очередь, игры с увлекательными захватывающими сюжетами воинственного характера, ставящие под сомнение традиционные общечеловеческие духовно-нравственные ценности. Поэтому развитие социальных проектов в киберспорте поможет создать рынок популярных игр, пропагандирующих укрепление моральных ценностей, здоровый образ жизни и социальную активность.

– решение задач по социальной реабилитации и интеграции в социум несовершеннолетних. На данный момент существует острая проблема асоциальности молодого поколения, ввиду индивидуальных особенностей воспитания и характера. Компьютерный спорт ставит в основу работы командное взаимодействие, тесные социальные контакты, как в процессе обучения, так и в целом межличностное взаимодействие, что приведет к улучшению социальной позиции несовершеннолетних в обществе. Параллельно, учащиеся приобретут полезные коммуникативные навыки для эффективной социальной адаптации и смогут развивать качества, необходимые для комфортной жизни в социуме.

– профориентация молодежи.

– популяризация компьютерного спорта в России и создание профессиональной среды для возвращения спортсменов мирового уровня.

Новизна программы заключается в расширении образовательного пространства, увеличении социализации детей; обучению умению выбирать и применять адекватные коммуникативные стратегии и тактики во время занятий киберспортом.

Педагогическая целесообразность - содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни в условиях информационного общества в целях гармонического развития личности. В процессе реализации данной программы формируются и развиваются знания и практические навыки работы.

Обучающийся киберспортом, становится самокритичным, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не падать духом при неудачах. Уже на начальных этапах обучения происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности детей в том числе детей с поражением опорно-двигательного аппарата, наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Как нельзя лучше этот процесс мышления представлен в киберспорте, поэтому программа признана оптимальным материалом для развития способностей действовать в уме.

Развитие мышления в киберспорте складывается как искусственно-естественный процесс, в котором «искусственная» определяется усилиями обучающего. Развитое мышление киберспортсмена характеризуется такими показателями, как самостоятельность, практичность, дисциплинированность, изобретательность, самообладание. игровыми навыками, предусмотренными данной программой, предполагают не только дальнейший рост киберспортивного мастерства, но и значительное расширение содержательного досуга учащихся, как за счет собственно игры, так и за счет теоретической части программы.

Отличительные особенности программы: программа обучения является экспериментальной с точки зрения образовательной деятельности в сфере киберспорта.

Методики обучения будут проходить комплексную проверку и проработку для определения наиболее оптимального образовательного курса по обучению гибким навыкам «Soft skills» и «Hard skills» интегрированные с основами киберспорта, который будет направлен на самореализацию, раскрытие творческого потенциала и профориентацию учащихся, на раскрытие полного спектра умений и навыков учащихся, на воспитание каждого учащегося во всесторонне развитую личность и профессионала в сфере киберспорта, цифровых технологий и профессиональных навыков IT – специалиста.

При реализации программы используются оригинальные приемы, методы, педагогические технологии, сочетающие в себе как использование классических тренировок на физических площадках с виртуальными тренировочными площадками, так и отработку коммуникативных командных навыков и механических игровых навыков, а также сетевой психологии и выстраивания реальных отношений в социуме.

Адресат программы - возраст учащихся, участвующих в реализации программы 12-17 лет. Выбор данной возрастной категории для освоения программы обуславливается психологическими особенностями учащихся среднего и старшего школьного возраста в восприятии материала, мотивации к учебной деятельности, коммуникативной и аналитической деятельности. Более младшая аудитория не имеет достаточной психологической устойчивости, чтобы работать с компьютерными программами согласно учебному плану, и подобные учебные нагрузки могут отрицательно сказаться на психологической деятельности учащегося, согласно медицинским предписаниям по работе несовершеннолетних с компьютером. Также данный возрастной порог обусловлен наличием ограничений по возрасту для использования программ, необходимых при обучении – виртуальных соревновательных площадок «Боевая арена» и «Спортивный симулятор» (12+).

Уровень программы, объем и сроки

Программа реализуется на базовом уровне. Срок обучения по программе - 1 год, общее количество часов, запланированных на весь период обучения – 216.

Форма обучения - очная. Возможно осуществление образовательного процесса на основе электронного обучения с применением дистанционных образовательных технологий. В работе педагог может использовать дистанционные средства коммуникации с учащимися, которые при этом не снижают эффективности обучения.

Режим занятий: 3 раза в неделю по 2 академических часа, продолжительность одного занятия 40 минут, перерыв 5 минут. Количество часов в неделю – 6.

Особенности организации учебного процесса

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Лаборатория киберспорта» создана применительно для учреждения дополнительного образования. В соответствии с Уставом МЭЦ (Раздел VI. пункты 71,72,73) деятельность учащихся осуществляется в учебных группах, состав группы постоянный. Наполняемость группы от 5 до 8 человек.

В рамках организации деятельности учащихся на занятиях предусматривается индивидуально-групповая форма. Занятия состоят из теоретической и практической частей. Приоритетными методами организации занятий служат практические работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации. Возможны и другие формы занятий: традиционное и комбинированное занятия, игра, зачет, соревнование, лекции, практическое занятие, консультации выполнение самостоятельной работы, творческие проекты.

Условия приема детей: запись на дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу осуществляется через систему заявок на сайте «Навигатор дополнительного образования детей Краснодарского края» <https://p23.навигатор.дети/>

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы: создание условий для самореализации и раскрытия творческого потенциала учащихся; формирование психологической готовности к совершению осознанного профессионального выбора.

Задачи:

Предметные:

- сформировать знания о средствах информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации с помощью интеграции киберспортивной деятельности;
- обучить способам организации и поиска информации;
- создать завершённый проект с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;
- сформировать способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников.

Личностные:

- воспитать информационную культуру, уважительное отношение к авторским правам;
- развивать навыки сотрудничества;
- развивать культуру инженерного мышления;
- сформировать гражданскую позицию, чувство патриотизма.

Метапредметные:

- воспитывать ответственность, коммуникативные способности;
- развивать умение работать в группах, распределять роли в команде;
- приобщать к научным ценностям и достижениям современной техники.

1.3. Содержание программы Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего	Теория	Практика	Формы аттестации/ контроля
1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.	6	3	3	Опрос беседа
2.	История компьютерного спорта в России	6	4	2	Педагогическое наблюдение Опрос
3.	Основы внутреннего устройства компьютера	4	1	3	Опрос Самостоятельная работа
4.	Ассортимент современных игровых аксессуаров.	4	1	3	
5.	Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена. Техника правильной посадки	4	2	2	Педагогическое наблюдение Самостоятельная работа
6.	Выбор киберспортивной дисциплины: практикум. Тактические приемы	10	3	7	Педагогическое наблюдение Самостоятельная работа
7.	Формирование команды, постановка цели, проявление инициативы и делегирование обязанностей.	26	6	20	Опрос Практикум
8.	Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект.	22	5	17	Педагогическое наблюдение. Практикум.
9.	Отработка основных индивидуальных навыков	22	5	17	Педагогическое наблюдение. Практикум.

10.	Манера речи. Эмоции. Психология принятия решений.	16	6	10	Практика в игре. Опрос.
11.	«Слепой» метод печати на клавиатуре.	30	6	24	Педагогическое наблюдение Практикум
12.	Основы физической культуры киберспортсменов	12	4	8	Педагогическое наблюдение Тренинг
13.	Основы организации киберспортивных мероприятий. Тренировочный практикум	46	6	40	Самостоятельная работа
14.	Итоговое занятие	8	-	8	Турнир
	Итого:	216	52	164	

Содержание учебно-тематического плана

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.

Теория: введение в предметную область. Инструктаж по ТБ. Безопасность в Интернете. Организация места за компьютером. Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом.

Практика: Игры на знакомство. Саморегуляция. Установка и обновление антивирусных программ.

Тема 2. История компьютерного спорта в России.

Теория: история и развитие компьютерного спорта в РФ с 2001 года до наших дней.

Практика: тестирование «Киберспорт: от малых компьютерных клубов до гигантских арен»

Тема 3. Основы внутреннего устройства компьютера.

Теория: устройство системного блока, монитора, функционирование всех его комплектующих как единого целого.

Практика: Разбор системного блока и детальное изучение всех его комплектующих.

Тема 4. Ассортимент современных игровых аксессуаров.

Теория: технические характеристики и особенности современных игровых аксессуаров. Способы и приёмы их настройки. VR-устройства. Рекомендации по использованию.

Практика: установка настроек аппаратуры, установка графических и звуковых настроек.

Тема 5. Подбор оптимальных характеристик для рабочего места и техники киберспортсмена.

Теория: как правильно совмещать работу за компьютером и физические тренировки.

Практика: выработка правильного положения тела за компьютером.

Тема 6. Выбор киберспортивной дисциплины: практикум. Тактические приемы.

Теория: многообразие киберспортивных дисциплин: виды и классификация.

Практика: игровая сессия в каждой из выбранных дисциплин для определения общегрупповой дисциплины.

Тема 7. Формирование команды, постановка цели, проявление инициативы и делегирование обязанностей.

Теория: проявление инициативы и делегирование обязанностей. Постановка цели.

Практика: Коллекционные карточные игры (Hearthstone). Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде. Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины.

Тема 8. Основы командного взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект.

Теория: как избежать конфликтов в межличностных отношениях на этапе складывания команды.

Практика: тренинг. Упражнения «Найти компромисс, который не приведет к конфликтам в группе на этапе складывания команды». Отработка тактических приёмов в команде и индивидуально. Отработка различных ролевых особенностей игровых юнитов. Мастер класс от действующего киберспортсмена на тему «Сыгранность команды- основа победы). Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде. Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде. Участие в онлайн турнирах.

Тема 9. Отработка основных индивидуальных навыков.

Теория: основы составления игровых инструментов для обеспечения роста индивидуального мастерства.

Практика: тренинг внутри группы или между группами с целью отработки базовых навыков: эффективная манипуляция имеющимися инструментами, обучение рациональному образу мышления и высчитыванию дальнейших ходов.

Тема 10. Манера речи. Эмоции. Психология принятия решений. Способы поддержания нормального эмоционального состояния. Работа с эмоциями.

Теория: правила и нормы поведения киберспортивных команд. Изучение способов быстрого принятия решений. Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Практика: речевые шаблоны для корректного ответа на кибербуллинг. Игровая практика, соревнования по киберспортивной дисциплине. Просмотр игр чемпионов, анализ их эмоций. Решение критических ситуации во время игровых сессий. Решение критических ситуации во время игровых сессий.

Тема 11. «Слепой» метод печати на клавиатуре.

Теория: «Hard skills» навыки и их использование в киберспорте. Использование слепой печати в киберспорте. Использование слепой печати для развития нейронных связей мозга.

Практика: практическое применение «Hard skills» навыков. Работа с тренажёром для приобретения навыка слепой печати.

Тема 12. Основы физической культуры киберспортсменов.

Теория: «Киберспортивные» болезни: как избежать травмирования в компьютерном спорте».

Практика: Отработка основных упражнений для разминки кистей, шейных позвонков и распределение нагрузки на позвоночник.

Тема 13. Основы организации киберспортивных мероприятий.

Теория: создание группового творческого проекта «Чемпионат мира по киберспорту в моем городе».

Практика: Тренировочный практикум

Тема 14. Итоговое занятие.

Практика: отчетный турнир. Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов. Подведение итогов.

Планируемые результаты

Предметные:

- сформируют знания о средствах информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации с помощью интеграции киберспортивной деятельности;

- выучат способы организации и поиска информации;

- создан завершённый проект с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;

- сформирована способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности.

Личностные:

- воспитана информационная культура, уважительное отношение к авторским правам;

- развиты навыки сотрудничества;

- развита культура инженерного мышления;

- сформирована гражданская позиция, чувство патриотизма.

Метапредметные:

- воспитаны ответственность, коммуникативные способности;

- развито умение работать в группах, распределять роли в команде;

- приобщены к научным ценностям и достижениям современной техники.

Раздел № 2
«Комплекс организационно-педагогических условий,
включающий формы аттестации»
2.1. Календарный учебный график МАУ ДО МЭЦ
2022 -2023 учебный год

№п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Время	Форма занятий	Место проведения	Форма контроля
1.1.		Инструктаж по ТБ. Правила поведения на занятиях. Игры на знакомство.	2	40 минут	Лекция – диалог	Каб. №	Опрос
1.2.		Безопасность в интернете. Установка и обновление антивирусных программ	2	40 минут	Интегрированное занятие	Каб. №	Опрос
1.3.		Саморегуляция. Организация места за компьютером.	2	40 минут	Интегрированное	Каб. №	Опрос
2.1.		История компьютерного спорта в России.	2	40 минут	занятие	Каб. №	Опрос
2.2.		Развитие компьютерного спорта с 2001 г до наших дней.	2	40 минут	Интегрированное	Каб. №	Опрос
2.3.		Тестирование.	2	40 минут	занятие	Каб. №	Тестирование
3.1.		Основы внутреннего устройства компьютера.	2	40 минут	Интегрированное	Каб. №	Самостоятельная работа
3.2.		Детальное изучение комплектующих.	1	40 минут	занятие	Каб. №	Самостоятельная работа
3.3.		Разбор и сборка системного блока.	1	40 минут	Интегрированное	Каб. №	Самостоятельная работа
4.1.		Игровые аксессуары. Тех. характеристики и особенности. Способы и приёмы их настройки.	2	40 минут	занятие	Каб. №	Опрос
4.2.		Установка настроек аппаратуры, графических и звуковых настроек.	2	40 минут	Интегрированное	Каб. №	Самостоятельная работа
5.1.		Организация рабочего места и техники киберспортсмена.	2	40 минут	занятие	Каб. №	Опрос
5.2.		Работа за компьютером и	2	40 минут	Интегрированное	Каб. №	Самостоятельная

		физ.тренировки					работа
6.1.		Выбор киберспортивной дисциплины: практикум.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
6.2.		Тактические приемы.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
6.3.		Игровая сессия. Беседа, работа с Инструкциями.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
6.4.		Игровая сессия. Тренинг.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Тестирование
6.5		Игровая сессия. Тренинг.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Тестирование
7.1.		Формирование команды.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Опрос
7.2.		Тактические приёмы. Психологическое тестирование	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
7.3.		Тактические приёмы. Тренинг.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
7.4.		Тактические приёмы. Тренинг.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
7.5.		Тактические приёмы. Тренинг.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
7.6.		Тактические приёмы. Тренинг.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
7.7.		Тактические приёмы. Тренинг.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
7.8.		Отработка навыков, сыгранность команды. Тренинг.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
7.9.		Отработка навыков, сыгранность команды. Тренинг.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
7.10		Отработка навыков, сыгранность команды. Тренинг.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
7.11.		Отработка навыков, сыгранность команды. Тренинг.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
7.12		Тактические приёмы. Тренинг.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
7.13.		Тактические приёмы. Тренинг.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
8.1.		Основы командного	2	40 минут	Интегриро	Каб. №	Опрос

		взаимодействия киберспортсменов: психологический аспект.			ванное занятие		
8.2.		Взаимодействие в команде и тактические приёмы	2	40 минут	Лекция – диалог	Каб. №	Опрос
8.3.		Стратегия и тактика в киберспорте	2	40 минут	Интегрированное занятие	Каб. №	Опрос
8.4.		Психологическое тестирование.	2	40 минут	Интегрированное занятие	Каб. №	Тестирование
8.5.		Особенности реализации своей роли	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Опрос
8.6.		Командные соревновательные, киберспортивные дисциплины.	2	40 минут	Интегрированное занятие	Каб. №	Самостоятельная работа
8.7.		Отработка тактических приёмов в команде и индивидуально	2	40 минут	Интегрированное занятие	Каб. №	Самостоятельная работа
8.8.		Применение стратегии и тактики в реальных жизненных условиях	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
8.9.		Мастер класс Сыгранность команды – основа победы.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
8.10.		Участие в онлайн турнирах	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
8.11.		Подведение итогов. Презентация своей роли и приобретённых навыков	2	40 минут	Лекция – диалог	Каб. №	Опрос Тестирование
9.1.		Отработка основных индивидуальных навыков	2	40 минут	Лекция – диалог	Каб. №	Опрос в конце урока
9.2.		Основы составления игровых инструментов для обеспечения роста индивидуального мастерства.	4	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Опрос
9.3.		Тренинг внутри группы с целью отработки базовых навыков.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
9.4.		Тренинг внутри группы с целью отработки базовых навыков.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа

9.5.		Тренинг внутри группы с целью отработки базовых навыков.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
9.6.		Эффективная манипуляция имеющимися инструментами.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Опрос
9.7.		Рациональное мышление и высчитывание дальнейших ходов.	2	40 минут	Интегрированное занятие	Каб. №	опрос
9.8.		Рациональное мышление и высчитывание дальнейших ходов.	2	40 минут	Интегрированное занятие	Каб. №	Опрос
9.9.		Тренинг между группами с целью отработки базовых навыков.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Тестирование
9.10.		Тренинг между группами с целью отработки базовых навыков.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Тестирование
10.1.		Манера речи. Эмоции. Психология принятия решений.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Опрос
10.2.		Работа с эмоциями. Правила и нормы поведения киберспортивных команд.	2	40 минут	Интегрированное занятие	Каб. №	Опрос
10.3.		Изучение способов быстрого принятия решений. Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.	2	40 минут	Интегрированное занятие	Каб. №	опрос
10.4.		Речевые шаблоны для корректного ответа на кибербуллинг.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
10.5.		Игровая практика, соревнования по киберспортивной дисциплине.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
10.6.		Просмотр игр чемпионов, анализ их эмоций.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
10.7.		Тренинг. Решение критических ситуации во время игровых сессий.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа

10.8.		Тренинг. Решение критических ситуаций во время игровых сессий.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
11.1.		«Слепой» метода печати на клавиатуре. Методика.	2	40 минут	Лекция – диалог	Каб. №	Опрос
11.2.		«Слепой» метода печати на клавиатуре. Методика.	2	40 минут	Интегрированное занятие	Каб. №	Самостоятельная работа
11.3.		«Слепой» метода печати на клавиатуре. Методика.	2	40 минут	Интегрированное занятие	Каб. №	Самостоятельная работа
11.4.		«Hard skills» навыки и их использование в киберспорте.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Опрос
11.5.		Использование слепой печати в киберспорте	2	40 минут	Лекция – диалог	Каб. №	Опрос
11.6.		Практическое применение HS навыков. Работа с инструкциями.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Опрос
11.7.		Практическое применение HS навыков. Тренинг.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
11.8.		Практическое применение HS навыков. Тренинг.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
11.9.		Развитие нейронных связей мозга с помощью HS навыков	2	40 минут	Интегрированное занятие	Каб. №	Опрос
11.7.		Работа с экраным тренажёром для слепой печати.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Опрос
11.9.		Работа с экраным тренажёром для слепой печати.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Опрос
11.10.		Работа с экраным тренажёром для слепой печати.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
11.11.		Работа с экраным тренажёром для слепой печати.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
11.12.		Групповые тренировки в игровой среде с использованием только печатной связи. (Без микрофонов)	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
11.13.		Групповые тренировки в игровой среде с использованием только печатной связи. (Без микрофонов)	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа

11.14.		Групповые тренировки в игровой среде с использованием только печатной связи. (Без микрофонов)	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
11.15.		Групповые тренировки в игровой среде с использованием только печатной связи. (Без микрофонов)	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
12.1.		Основы физической культуры киберспортсменов.	2	40 минут	Интегрированное занятие	Каб. №	Опрос
12.2.		«Киберспортивные» болезни.	2	40 минут	Интегрированное занятие	Каб. №	Опрос
12.3.		«Киберспортивные» болезни: как избежать травмирования в компьютерном спорте».	2	40 минут	Интегрированное занятие	Каб. №	Тестирование
12.4.		Отработка основных упражнений для разминки кистей, шейных позвонков и распределение нагрузки на позвоночник.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
12.5.		Отработка основных упражнений для разминки кистей, шейных позвонков и распределение нагрузки на позвоночник.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
12.6.		Отработка основных упражнений для разминки кистей, шейных позвонков и распределение нагрузки на позвоночник.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
13.1.		Основы организации киберспортивных мероприятий.	4	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
13.2.		Тренировочный практикум.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
13.3.		Тренировочный практикум.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
13.4.		Тренировочный практикум.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа

13.23		Тренировочный практикум.	2	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
14.1.		Итоговое занятие. Участие городском Lan турнире	4	40 минут	Лекция – диалог	Каб. №	Самостоятельная работа
14.2.		Организация своего Lan турнира	3	40 минут	Занятие-практикум	Каб. №	Самостоятельная работа
14.3.		Итоговое занятие. Подведение итогов обучения за год	1	40 минут	Интегрированное занятие	Каб. №	Самостоятельная работа

Даты начала и окончания учебных периодов/этапов – учебный год начинается с 1 сентября и заканчивается 31 мая.

Количество учебных недель – программа предусматривает обучение в течение 37 недель.

Продолжительность каникул – в период осенних и весенних каникул занятия проводятся по расписанию; в летний период организуется работа объединения по отдельной программе.

Сроки контрольных процедур обозначены в календарном учебном графике.

2.2. Условия реализации программы

Характеристика помещений, используемых для реализации программы, соответствует Постановлению 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».

Материально-техническое обеспечение

Для реализации настоящей программы требуется учебная аудитория (на 8 посадочных мест) со следующим оснащением:

- персональный компьютер;
- мультимедийный проектор с экраном;
- аудио устройства;
- эргономичное рабочее место;
- широкополосный доступ в Интернет;
- методическое обеспечение: тесты, ЭОР, интерактивные презентации;
- подборка научных и научно-популярных фильмов;
- справочная литература;
- подборка компьютерных игр: диагностические, учебные, развивающие, коррекционные.

Кадровое обеспечение

Процесс реализации программы обеспечивается участием основного кадрового состава с определенными должностными обязанностями и профессиональной подготовкой.

2.3. Формы аттестации

Оценка образовательных результатов учащихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе носит вариативный характер. Формы аттестации – наблюдение, тестирование, опрос, практическая работа, турнир, практическая работа, личное портфолио.

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной, текущий и промежуточный контроль.

Входная диагностика: проводится в сентябре с целью выявления первоначального уровня знаний, умений и навыков, возможностей детей и определения их природных качеств.

Формы: наблюдение, тестирование.

Диагностика физиологических качеств проводится с каждым обучающимся по решению умственно-логических задач.

Текущий контроль: отслеживается на занятиях в течение всего учебного года для отслеживания уровня освоения учебного материала программы развития личностных качеств учащегося.

Формы:

- устный опрос;
- педагогическое наблюдение;
- опрос на выявление умения рассказать правила выполнения работы, теоретические;
- знания для выполнения поставленных задач;
- выполнение тестовых заданий на знание терминологии;
- анализ педагогом и учащимся качества выполнения упражнений.

Промежуточный контроль:

Предусмотрен программы обучающимися и корректировки процесса обучения.

Формы:

- устный опрос;
- выполнение тестовых заданий;
- выполнение практических заданий.

Итоговое тестирование в конце каждой четверти (обобщающие занятия), в конце каждого занятия предусмотрено время на беседу с целью закрепления изученной информации.

В конце учебного года итоговый контроль в виде организации киберспортивного турнира.

2.4. Оценочные материалы

Оценочные материалы представляют собой пакет диагностических методик, позволяющих определить достижение учащимися планируемых результатов в соответствии с целью и задачами программы.

Оценка результативности реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы проводится с помощью контрольно-измерительных материалов (КИМ), направленных на два основных процесса: контроль и измерение.

Показатели оценки результатов освоения программы:

1. Теоретические знания учащихся.
2. Владение специальной терминологией.
3. Практические умения и навыки.
4. Творческое отношение к делу, умение «воплотить» его в готовом продукте.
5. Развитие самостоятельности.

Уровень выраженности оцениваемого качества фиксируется педагогом в баллах.

Входная диагностика		
Низкий уровень от 1 до 3 баллов	Средний уровень от 4 до 6 баллов	Высокий уровень от 7 до 10 баллов
Критерий 1: Теоретические знания		
Полное отсутствие представлений о данном направлении	Имеются представления о данном направлении	Знание технологии
Критерий 2: Владение специальной терминологией		
Незнание терминологии изучаемого курса	Незначительные пробелы в знании терминологии курса	Знание терминологии курса
Критерий 3: Практические умения и навыки, предусмотренные программой		
Неумение пользоваться инструкционно-технологическими картами.	Достаточное представление о использовании инструкционно-технологической картой.	Умение работать с инструкционно-технологической картой.
Критерий 4: Творческие навыки		
Отсутствия творчества в работе.	Небольшие проявления творчества в освоении учебного материала	Умеренное проявление творчества в освоении учебного материала
Критерии 5: Самостоятельность		
Неумение работать самостоятельно.	Эпизодические применения самостоятельности работы.	Периодическое применение самостоятельности в работе.

Текущая диагностика		
Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Критерий 1: Теоретические знания		
Отсутствие знаний (слабые знания) технологии выполнения проекта.	Незначительные пробелы в знании технологии выполнения проекта.	Прочное знание технологии выполнения проекта.
Критерий 2: Владение специальной терминологии		
Слабое знание терминологии курса	Незначительные пробелы в знании терминологии курса	Знание терминологии курса
Критерий 3: Практические умения и навыки, предусмотренные программой		
Слабые навыки работы с инструкционно-технологическими картами.	Умение правильно пользоваться большей частью специальных инструментов, умение выполнять задания при небольшой поддержке педагога.	Уверенная работа с инструкционно-технологической картой; аккуратность, прочные умения и навыки работы над проектом.
Критерий 4: Творческие навыки		
Отсутствие творчества в работа.	Сочетание репродуктивных и творческих навыков.	Выдвижение новых идей, стремление их воплотить в своей работе.
Критерий 5: Самостоятельность		
Неумение работать самостоятельно.	Сочетание навыков самостоятельной работы под руководством и контролем педагога.	Стремление как можно чаще проявлять самостоятельность в работе.
Итоговая диагностика		
Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Критерий 1: Теоретические знания		
Слабое знание технологии выполнения изделий.	Незначительные пробелы в знании технологии изготовления изделий.	Прочное знание изготовления изделий.
Критерий 2: Владение специальной терминологии		
Слабое знание терминологии курса.	Незначительные пробелы в знании терминологии курса.	Отсутствие пробелов в знании терминологии курса.
Критерий 3: Практические умения и навыки, предусмотренные программой		
Допускает неаккуратность в работе, ошибки в обращении со специальными инструментами,	Умение разрабатывать собственные эскизы изделия, допускаются незначительные ошибки в технологии изготовления изделия, присутствие	Уверенная работа с технологической картой; умение разрабатывать собственный эскиз изделия и технологию его изготовления; целесообразное использование инструментов,

слабые навыки работа с технологической картой	навыком аккуратности, экономичности в работе с материалами.	аккуратность, экономичность в расходовании материалов.
Критерий 4: Творческие навыки		
Слабые проявления творчества.	Умеренные проявления творчества в работе.	Проявление индивидуального творческого подхода к выполнению любого проекта.
Критерий 5: Самостоятельность		
Слабые навыки самостоятельной работы.	Умеренное проявление самостоятельности в работе.	Высокоразвитое умение самостоятельно, без помощи педагога, выполнять проекты.

Для выявления первичных знаний проводится беседа, в ходе которой выясняются знания учащихся.

Проверочные задания выдаются учащимся в электронном виде. Самостоятельные практические работы выполняются учащимися по определенному заданию/макету (эталону) педагога согласно пройденным темам/разделам.

КИМ разработаны к основным разделам программы, позволяют отслеживать достижение планируемых результатов, касающихся тематики:

- знание правил техники безопасности при работе с инструментами;
- основы работы с компьютерной средой, включающей графический язык программирования;
- применение электроизмерительных приборов для наладки изготовленных электронных устройств;
- анализ электрических схем и чтение технических описаний;
- разработка и изготовление различных электронных устройств с применением цифровых и аналоговых микросхем.

2.5. Методические материалы

Образовательный процесс имеет развивающий характер, т. е. направлен на развитие природных задатков учащихся, на реализацию их интересов и способностей. Широко применяются личностно-ориентированные технологии обучения, в центре внимания которых неповторимая личность, стремящаяся к реализации своих возможностей. Выбор методов (способов) обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей учащихся, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи. На занятиях создается атмосфера, когда ребята свободно советуются, комментируют, помогают друг другу.

Методика проведения занятий предполагает постоянное создание ситуаций успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала и при выполнении самостоятельной работы. Этому способствуют совместные обсуждения практикумов, а также поощрение,

создание положительной мотивации, актуализация интереса, олимпиады и конкурсы.

Для профилактики утомляемости на каждом занятии применяются элементы здоровьесберегающих технологий.

Инновационным педагогическим методом является интеграция «Soft skills» и «Hard skills» с основами киберспорта – это обучение гибким навыкам, которые необходимы для развития разносторонней, развитой личности, с помощью увлекательного игрового процесса в трёхмерной компьютерной игре. В ходе освоения программы будут рассмотрены и освоены на практике следующие гибкие навыки:

1. Формирование команды, постановка цели, проявление инициативы и делегирование обязанностей.
2. Взаимодействие в команде и тактические приёмы.
3. Манера речи и психология принятия решений.
4. Изучение «Слепого» метода печати на клавиатуре.
5. Управление эмоциями.

Компьютерный спорт – многогранная и комплексная сфера, в которой невозможно качественно разобраться без поддержки опытного специалиста. Киберспорт уже приобрел статус официального вида спорта, а значит нуждается в формировании тренировочных методик, ассоциируемых с методиками традиционных видов спорта. Необходимо выстроить систему, основанную на трех базовых элементах педагогической деятельности: лекция, демонстрация и тренировка. Работа в формате лекций, подразумевает освещение теоретических вопросов в понятной для учащегося форме, краткое изложение материала должно сопровождаться визуальными примерами. Демонстрация подразумевает разбор конкретной ситуации, относящейся к программе, смоделированный педагогом, с кратким пояснением причины ситуации, действий по ее разрешению и рекомендаций по аналогам решения проблемы. Тренировка подразумевает индивидуальную работу учащегося под контролем педагога или в формате самостоятельной тренировки по предоставленным педагогом методикам работы. При сочетании данных методов можно получить оптимальный результат, способствующий усвоению всех необходимых профессиональных навыков. Педагог в рамках программы выступает в большей мере творческим наставником. Он направляет творческий потенциал учащихся в необходимое русло, соблюдая концепцию самореализации учащихся и вырабатывая у учащихся навыки самостоятельного применения необходимых для достижения успеха методов и инструментов. Также педагог выступает социальным лидером коллектива, и его задача заключается в сплочении учащихся на основе выполнения перечня коллективных упражнений, рассчитанных на командное исполнение. При этом разрешение споров и конфликтов внутри коллектива подразумевает индивидуальную работу с каждым учащимся, исходя из его личностного набора характеристик.

1 Используемые методики, методы и технологии

2 Дидактические средства

3 Информационные источники

При обучении используются основные методы организации и осуществления учебно-познавательной работы, такие как словесные, наглядные, практические, индуктивные и проблемно-поисковые. Выбор методов (способов) обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей детей, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи. Методика проведения занятий предполагает постоянное создание ситуаций успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала. С первых занятий обучающиеся знакомятся с охраной труда на занятиях, противопожарной безопасностью, к правильной организации тренировочного процесса, рациональному использованию рабочего времени, грамотному использованию инвентаря. В основу программы легли определенные педагогические принципы:

- принцип дополнительности. Монолог педагога уступает место смысловому

диалогу, взаимодействию, партнерству, ориентация на реальную свободу развивающейся личности.

- принцип открытости учебной и воспитательной информации. Мир знаний

"открывается" перед обучающимися благодаря работе его сознания, как главной личной ценности. Педагог не "преподносит" знания в готовом для понимания виде, а придает им контекст открытия.

- принцип уважения к личности ребенка в сочетании с разумной требовательностью к нему предполагает, что требовательность является своеобразной мерой уважения к личности ребенка. Разумная требовательность всегда целесообразна если продиктована потребностями воспитательного процесса и задачами развития личности.

- принцип сознательности и активности обучающихся предполагает создание

условий для активного и сознательного отношения к обучению, условий для осознания обучающимися правильности и практической ценности получаемых знаний, умений и навыков.

- принцип дифференцированного и индивидуального подхода в обучении

предполагает необходимость учета индивидуальных возможностей и возрастных психофизиологических особенностей каждого учащегося при выборе темпа, методов и способа обучения.

- принцип преемственности, последовательности и систематичности заключается в такой организации учащегося процесса, при которой каждое занятие является логическим продолжением ранее проводившейся работы,

позволяет закреплять и развивать достигнутое, поднимать учащегося на более высокий уровень развития.

- принцип доступности и пассивности заключается в применении основного правила дидактики "от простого к сложному, от известного к неизвестному".

2.6. Список литературы

Литература для учащихся:

1. Дайвер М. Твой путь в киберспорт, перевод Самсонов П. А., Попурри, 2017 г.
2. Ли Р. Киберспорт: Good Luck! Have Fun!, Эксмо, 2018, перевод Соловьев А., ISBN 978-5-04-097471-9
3. Шрейер Д. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр. 2-е издание, Эксмо, 2019, перевод Степанова Л.И., ISBN: 978-5-04-098960-7

Литература для педагогов

1. Аксенова, О.Э. Технологии физкультурно-спортивной деятельности в адаптивной физической культуре: учебное пособие, М.: Советский спорт, 2004 296 с. ISBN 5-85009-937-9.
2. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смыслова О.В. Интернет: воздействие на личность. – М.: Можайск-Терра, 2000
3. Башкирское региональное отделение Федерации компьютерного спорта России, «Программа развития компьютерного спорта до 2021 года», 23.08.2017, Уфа.
4. Войскунский А. Е. Киберпсихология как раздел психологической науки и практики, М.: 2013
5. Войскунский А. Е. Перспективы становления психологии Интернета, Психологический журнал. 2013 Т. 34 № 3
6. Войскунский А. Е. Психология и Интернет. — М.: Акрополь, 2010
7. Волошина Л.Н.: Практикум по теории и технологиям физической культуры дошкольников. - Белгород: НИУ БелГУ, 2011
8. Герасимова Т. В. Формирование навыков здорового способа жизни методами
9. Доклад Министерства Российской Федерации по делам гражданской обороны, чрезвычайным ситуациям и ликвидации последствий стихийных бедствий, «Применение компьютерных игр для формирования культуры безопасности жизнедеятельности у населения», М.: Сборник докладов МЧС России за 2013 год, 2013
10. Евсеев С.П. Теория и организация адаптивной физической культуры. 1 и 2 том, Москва. - Советский спорт, - 2005
11. Евсеев С.П., Шапкова Л.В. Адаптивная физическая культура: Учебное пособие, М.: Советский спорт, 2000 г.
12. Зинченко В.П. Психологическая педагогика. Материалы к курсу лекций. Часть I. Живое Знание. – Самара, 1998
13. Кирпиченков А. А. Оздоровительно-развивающие занятия на основе комплексного применения физических упражнений. - Смоленск, 2012
14. Курамшин Ю. Теория и методика физической культуры, М.: Советский спорт, 2010

15. Леонтьев В. Новейшая энциклопедия. Компьютер и интернет, Эксмо, 2016, ISBN 978-5- 699-84277-3
16. Лях В.И.: Физическая культура. 1-4 классы. - М.: Просвещение, 2011
17. оздоровительной физической культуры, Педагогика, психология и медико-биол. Проблемы физич. воспитания и спорта. – 2009 - № 10
18. Робачевский А.М. Интернет изнутри: Экосистема глобальной Сети, Альпина Паблишер, 2017, ISBN 978-5-9614-5882-4
19. Самойлов Б. Осторожно: включён компьютер, Веч. Москва, 1995
20. Ципин Л. Л. Научно-методические основы занятий оздоровительными физическими упражнениями: учеб. Пособие, Л. Л. Ципин. – СПб.: Копи-Р Групп, 2012
21. Шапкова Л.В.: Средства адаптивной физической культуры. - М.: Советский спорт, 2001

**Воспитательная работа с обучающимися по программе
«Лаборатория киберспорта»**

Направления	Содержание работы
Воспитание в детском объединении	<p>Работа с коллективом и индивидуальная работа с учащимися:</p> <ul style="list-style-type: none"> - инициирование и поддержка участия в ключевых делах ОУ познавательной, духовно-нравственной, творческой, профориентационной направленности; - поддержки активной позиции, создание благоприятной среды для общения; - сплочение коллектива через командообразование, освоение норм и правил общения; - коррекция поведения учащегося через беседы с ним и другими участниками группы; - раскрытие творческого потенциала учащихся; - организация рабочего времени и планирование досуга; - формирование культуры здорового и безопасного образа жизни.
Ключевые образовательные мероприятия	<p>Деятельность объединения, направленная на формирование социокультурных, духовно-нравственных ценностей российского общества и государства, формирование общероссийской гражданской идентичности, патриотизма, гражданской ответственности: участие в социальных проектах и акциях, дискуссионных площадках, летних тематических лагерях, досуговая деятельность.</p>

Взаимодействие с родителями	Согласование позиций семьи и учреждения по вопросам эффективного достижений целей воспитания: - индивидуальное консультирование; - общие родительские собрания; - педагогическое просвещение родителей по вопросам воспитания детей; - взаимодействие с родителями посредством сайта учреждения, сообщества в социальной сети.
Профессиональное самоопределение	Система профориентационной работы включает в себя: - профессиональное просвещение; - профессиональные консультации; - профессиональное воспитание; - формирование позитивного взгляда на трудовую деятельность.

Календарный план воспитательной работы 2022-2023 учебный год

№	Название мероприятия	Форма проведения	Дата	Уровень мероприятия
1	«Мир вокруг меня»	Открытая дискуссия	09.09.21	Объединение «ТЕХНО-МЭЦ»
2	«Школа безопасности»	Беседа	23.09.21	Объединение «ТЕХНО-МЭЦ»
3	Урок безопасности школьников в сети Интернет.	Лекция	28.10.21	Объединение «ТЕХНО-МЭЦ»
4	Киберспортивный турнир, приуроченные ко Дню народного единства.	Конкурс	2.11.21	Объединение «ТЕХНО-МЭЦ»
7	«Отношение между родителями и детьми. Родительская бдительность»	Круглый стол	17.01.22	Объединение «ТЕХНО-МЭЦ»
8	Выставка, посвященная Дню защитника отечества	Выставка	15.02.22	Объединение «ТЕХНО-МЭЦ»
9	«Космос – это МЫ»	Открытая дискуссия	8.04.22	Объединение «ТЕХНО-МЭЦ»
10	«Поколение, которое победило в войне»	Беседа	6.05.22	Объединение «ТЕХНО-МЭЦ»
11	«У дорожных правил каникул нет»	Лекция-беседа	30.05.22	Объединение «ТЕХНО-МЭЦ»

