

Администрация МО «Светловский городской округ»
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 1

Принята на заседании
методического (педагогического) совета
от «21» июня 2024 г.
Протокол № 9
Председатель методического совета
_____ Л.В. Ракович

Утверждена приказом директора
МБОУ СОШ № 1
от «21» июня 2024 г. № 332
директор МБОУ СОШ № 1
_____ Дерганова Т.В

Документ подписан электронной подписью
Владелец: Дерганова Татьяна Васильевна
Директор
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 1
Сертификат:
238667C463FD2D791DD6B7D03C2FD3C5
Срок действия с 07.08.2024 до 31.10.2025
Подписано: 28.08.2024 12:01 (UTC)

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
"Киберспорт"**

Возраст обучающихся: 11-16 лет
Срок реализации: 5 лет

Автор-составитель:
Зазуля Игорь Николаевич,
педагог-воспитатель

г. Светлый, 2024 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Описание предмета, дисциплины которому посвящена программа

Предметом киберспорта как учебной дисциплины является реализация основ информационных технологий, широко применяемых в играх, в сфере дополнительного образования детей. 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 участвуют и проявляют свои таланты в соревнованиях не только в качестве игроков, но и как организаторы и составители регламента.

Прохождение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы физкультурно-спортивной направленности «Киберспорт» (далее Программа) подразумевает ознакомительное изучение материала по наиболее современному спортивному разделу - киберспорту, включающему в себя следующие разделы, изучением которых займутся обучающие: основы свойств пространств, моделей, игровые задачи и развиваемые игровые навыки киберспортсменов: шутеры от первого лица, стратегии в реальном времени, спортивные симуляторы, автосимуляторы, авиасимуляторы, файтинги, командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры.

Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа

Ведущая идея Программы – создание современной цифровой образовательной среды, способствующей самореализации и социализации ребенка, своевременному развитию личности ребенка, раскрытию его творческого потенциала и развитию коммуникативных навыков.

Идея гармоничного развития личности ребенка посредством приобретения необходимых для общения в социуме личностных компетенций и погружения в перспективную область цифровых технологий, способствует успешному процессу социализации индивида, а также его первичной профессиональной ориентации.

Описание ключевых понятий

Киберспорт - соревновательная составляющая компьютерных многопользовательских игр с денежными призовыми фондами, командное или индивидуальное соревнование на основе компьютерных игр

Киберпространство - это пространство функционирования продуктов информационно-коммуникационных технологий, позволяющих создавать чрезвычайно сложные системы взаимодействий агентов с целью получения информации, обмена и управления ею, а также осуществления коммуникаций в условиях множества различных сетей. Границы киберпространства несводимы к границам физического пространства.

Геймер - человек, играющий в видеоигры, хотя сначала геймерами называли тех, кто играет только в ролевые или военные игры.

Киберспортсмен - это профессиональный игрок в компьютерные игры. Киберспортсменов не готовят в специализированных учебных заведениях.

Компьютерная игра - компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра.

Файтинг - жанр компьютерных игр, имитирующий рукопашный бой малого числа персонажей в пределах ограниченного пространства, называемого ареной

Спортивный симулятор - это видеоигра, которая имитирует занятия спортом.

В играх было создано большинство видов спорта, включая командные виды спорта, легкую атлетику, экстремальные виды спорта и боевые виды спорта.

Автосимулятор - программное обеспечение и/или устройство, имитирующее управление автомобилем. Может применяться как для обучения водителей, так и для развлечения.

Стратегия - Общий, недетализированный план, охватывающий длительный период времени, способ достижения сложной цели, в военном деле, позднее вообще какой-либо деятельности человека. Задачей стратегии является эффективное использование наличных ресурсов для достижения основной цели

Направленность (профиль) программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» имеет физкультурно-спортивную направленность.

Уровень освоения программы

Программа "Страна театральных игр" является ознакомительной, рассчитана на 5 лет обучения.

Актуальность программы

Киберспорт – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Это принципиально новое направление, развитие которого требует наличия на рынке труда квалифицированных специалистов, как в области информационных технологий, так и в области спорта, менеджмента, психологии, продаж и управления. Помимо этого актуальность киберспорта для общества подчеркивается его абсолютной демократичностью к физическим данным участников соревнований – люди 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 образовательной программы

Программа «Киберспорт» позволяет детям реализовать свои творческие способности, совершенствует их умственные, физические и нравственные качества, повышает общий уровень культуры и эрудиции (память, мышление, язык, цифровые компетенции и формирование двигательного навыка) и позволяет им в будущем быть более успешными в обществе. Известно, что киберспортивное направление набирает популярность с каждым годом, в настоящее время это направление является перспективным и высокооплачиваемым. Однако для того, чтобы интегрироваться в среду киберспортсменов одного лишь игрового навыка недостаточно, в первую очередь обучающиеся должны знать основы цифрового этикета, уметь работать в команде, разбираться в тонкостях и нюансах киберпространства, как отдельной цифровой среды. Поэтому, приоритет отдается развитию качеств, которые помогут им общаться со сверстниками, сотрудничая с ними, а также разрешая конфликты, возникающие в процессе общения.

Практическая значимость образовательной программы

Обучающиеся получают первичные знания, умения и навыки работы с киберпространством, шлемами виртуальной реальности, компьютерами, игровыми

программами, овладеют базовой специальной терминологией, разучат различные игровые стратегии, которые в дальнейшем помогут им построить карьеру в любой области киберспортивного движения, а также выстроить отношения с будущими сокомандниками. Киберспорт - спортивная дисциплина, в которой в первую очередь важно умение работать с другими людьми, слышать их, принимать совместные решения. С помощью данной дополнительной образовательной Программы учащиеся будут способны выстраивать качественную коммуникацию не только с другими киберспортсменами, но и с окружающими.

Принципы отбора содержания образовательной программы.

В качестве методологической основы образовательной Программы выступают принципы системного подхода и личностно-ориентированного образования, объединяющего три блока деятельности по сохранению и укреплению здоровья всех субъектов образовательного процесса:

- первый блок – создание здоровьесберегающей среды;
- второй блок – организация спортивно-массовой и физкультурно-оздоровительной работы;
- третий блок – формирование здорового образа жизни, культуры здоровья.

Ориентируясь на решение задач образования школьников, данная образовательная Программа направлена на реализацию следующих принципов организации обучения:

- Принцип добровольности. В кружок принимаются все желающие, соответствующие данному возрасту, на добровольной основе и бесплатно.
- Принцип взаимоуважения. Ребята уважают интересы друг друга, поддерживают и помогают друг другу во всех начинаниях;
- Принцип научности. Весь материал, используемый на занятиях, имеет под собой научную основу.
- Принцип доступности материала и соответствия возрасту. Ребята могут выбирать темы работ в зависимости от своих возможностей и возраста.
- Принцип практической значимости тех или иных навыков и знаний в повседневной жизни учащегося.
- Принцип вариативности. Материал и темы для изучения можно менять в зависимости от интересов и потребностей ребят. Учащиеся сами выбирают объем и качество работ, будь то учебное исследование, или теоретическая информация, или творческие задания и т.д.
- Принцип соответствия содержания запросам ребенка. В работе мы опираемся на те аргументы, которые значимы для подростка сейчас, которые сегодня дадут ему те или иные преимущества для социальной адаптации.
- Принцип дифференциации и индивидуализации. Ребята выбирают задания в соответствии с запросами и индивидуальными способностями.

Отличительные особенности программы

Обучение по данной программе обеспечивает формирование личностных ценностно-смысловых ориентиров - умения принимать оптимальную стратегию игрового поведения, ведущую к достижению высокого командного результата, сотрудничать со всем коллективом своей команды и игроками любого вида соревнований, проектировать командный успех и успешное продвижение в соревновании, принимать сложные решения в оптимальные сроки, прогнозировать и

предугадывать действия соперника, наблюдательность, умения программировать виртуальный образ будущих персонажей игры.

Цель программы: дать первоначальные навыки, умения и знания по киберспорту и программированию; развитие интереса обучающихся к технике и техническому творчеству.

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить обучающихся с основными терминами и понятиями в области киберспорта и научить использовать специальную терминологию;
- сформировать представление об основных законах киберспорта;

Развивающие:

- развивать творческие способности и логическое мышление;
- выявить и развить природные задатки и способности детей, помогающие достичь успеха творчестве;
- поощрять стремление к применению своего потенциала в поиске оригинальных идей, обнаружении нестандартных решений, развитию творческих способностей;
- развивать способности работы индивидуально и в командах.

Воспитательные:

- формировать интерес к практическому применению знаний, умений и навыков в повседневной жизни и в дальнейшем обучении;
- поощрять целеустремленность, усердие, настойчивость, оптимизм, веру в свои силы;
- способствовать развитию способности конструктивной оценки и самооценки, выработке критериев оценок и поведенческого отношения к личным и чужим успехам и неудачам;
- подтверждать высокую ценность таких способностей и качеств, как эмоциональная уравновешенность, рассудительность, эмпатия;
- поддерживать представление обучающихся общечеловеческих нравственных ценностей, сотрудничества;
- воспитывать бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям

Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» предназначена для детей в возрасте 11-16 лет.

Набор детей в объединение – свободный.

Особенности организации образовательного процесса.

Набор детей в объединение – свободный. Программа объединения предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми. Состав групп 10-25 человек.

Форма обучения – очная, возможно использование дистанционных технологий.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий.

Общее количество часов в год – 35 часов. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут. Недельная нагрузка на одну группу: 1 час. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

Объем и срок освоения программы

Срок освоения программы – 1 лет.

На полное освоение программы требуется 35 часов, включая индивидуальные консультации, тренинги, проведение массовых соревнований.

Основные методы обучения

В процессе реализации программы используются различные **методы обучения**.

1. Методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности:

- словесные (рассказ; лекция; семинар; беседа; речевая инструкция; устное изложение; объяснение нового материала и способов выполнения задания; объяснение последовательности действий и содержания; обсуждение; педагогическая оценка процесса деятельности и ее результата);

- наглядные (показ видеоматериалов и иллюстраций, показ педагогом приёмов исполнения, показ по образцу, демонстрация, наблюдения за предметами и явлениями окружающего мира, рассматривание фотографий, слайдов);

- практически-действенные (упражнения на развитие моторики пальцев рук (пальчиковая гимнастика, физкультминутки; воспитывающие и игровые ситуации; тренинги);

- проблемно-поисковые (создание проблемной ситуации, коллективное обсуждение, выводы);

- методы самостоятельной работы и работы под руководством педагога;

- инструкторский метод (парное взаимодействие, более опытные учащиеся обучают менее подготовленных);

- информационные (беседа, рассказ, сообщение, объяснение, инструктаж, консультирование, использование средств массовой информации, анализ различных носителей информации, в том числе Интернет-сети, демонстрация, экспертиза, обзор, отчет, иллюстрация).

- побудительно-оценочные (педагогическое требование и поощрение порицание и создание ситуации успеха; самостоятельная работа).

2. Методы контроля и самоконтроля за эффективностью учебно-познавательной деятельности:

- устный контроль и самоконтроль (беседа, рассказ ученика, объяснение, устный опрос);

- практический контроль и самоконтроль;

- дидактические тесты (набор стандартизованных заданий по определенному материалу);

- наблюдения (изучение учащихся в процессе обучения).

Выбор метода обучения зависит от содержания занятий, уровня подготовленности и опыта учащихся.

Информационно-рецептивный метод применяется на теоретических занятиях.

Репродуктивный метод обучения используется на практических занятиях по отработке приёмов и навыков определённого вида работ.

Исследовательский метод применяется в работе над тематическими творческими проектами.

Для создания комфортного психологического климата на занятиях применяются следующие педагогические приёмы: создание ситуации успеха, моральная поддержка,

одобрение, похвала, поощрение, доверие, доброжелательно - требовательная манера.

Планируемые результаты:

В ходе изучения курса вносится существенный вклад в развитие личностных результатов. Результат освоения программы направлен на всестороннее гармоничное развитие личности ребенка.

Образовательными результатами являются усвоение базовых знаний, умений и навыков в области киберспорта.

Развивающими результатами являются развитие когнитивных функций, творческих способностей и коммуникативных компетенций обучающегося.

Воспитательным результатами являются развитие эстетического восприятия, интерес к киберпространству и современным технологиям, перспектив развития аппаратной и программной частей компьютера, английского языка, так как многие компьютерные программы, игры англоязычные, развивается любознательность, внимательность, целеустремленность, умение преодолевать трудности (качества важные в практической деятельности), умение взаимодействовать в команде и с партнерами, интерес к профессиональному развитию.

Обучающиеся будут знать:

Основные термины

Базовые технологии работы в киберпространстве с соответствующей дисциплине атрибутикой (шлемы VR, компьютеры, средства управления персонажами)

Обучающиеся будут уметь:

- Разрабатывать игровые тактики;
- Обращаться с аппаратурой, используемой во время киберспортивных мероприятий;
- Договариваться с другими членами своей команды о принимаемом совместном решении касательно дальнейшего развития игры;
- использовать полученные знания, умения для выполнения самостоятельной творческой работы (создание образа своего персонажа, стратегий для разных игровых ситуаций);
- участвовать в групповой работе.

Механизм оценивания образовательных результатов

Педагогический контроль с использованием методов:

- педагогического наблюдения;
- педагогический анализ;
- открытые занятия;
- соревнования

Оценивание результатов проходит в формате наблюдения педагога за активностью работы, вовлеченностью в деятельность, взаимоотношениями между обучающимися в процессе работы. Также, по освоению разделов и программы в целом результатом является готовый продукт, созданный и дополненный обучающимися (информационный уголок, выставка, спектакль, конкурс чтецов и иные мероприятия).

Механизм оценивания образовательных результатов включает:

1. Уровень теоретических знаний.

- Низкий уровень. Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими вопросами.

- Средний уровень. Обучающийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуются дополнительные вопросы.

- Высокий уровень. Обучающийся знает изученный материал. Может дать логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом.

2. Уровень практических навыков и умений. Работа с инструментами, техника безопасности.

- Низкий уровень. Требуется постоянное включение педагога в деятельность по решению поставленных задач.

- Средний уровень. Требуется периодическое включение педагога в деятельность обучающихся.

- Высокий уровень. Включенность педагога в работу учащихся не требуется.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы

Представление коллективного результата группы обучающихся:

- фотоальбомы;
- видеохроника;
- заявки на участие в соревнованиях, фестивалях и т.д. различного уровня;
- результаты участия в концертах, инсценировках (дипломы, кубки, благодарности и др.);
- отчетная документация.

Для индивидуальной оценки результатов каждого обучающегося используется Портфолио (участие в массовых мероприятиях, конкурсах).

Воспитательные и развивающие результаты отслеживаются по параметрам:

- приобретение практических навыков;
- активная жизненная позиция детей;
- разумное отношение к своему здоровью;
- сформированность коммуникативной культуры в детском коллективе;
- выбор личных, жизненных приоритетов.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Научно-методическое обеспечение реализации программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с реализацией общеразвивающей программы, планируемыми результатами, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления. Социально-психологические условия реализации образовательной программы обеспечивают:

- учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;
- вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся);
- формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни; дифференциация и индивидуализация обучения; мониторинг возможностей и способностей обучающихся, выявление и поддержка одаренных детей, детей с ограниченными

возможностями

здоровья;

– формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников

Материально-техническое обеспечение

1. Персональный компьютер.
2. Мультимедийный проектор.
3. Квадрокоптеры
4. Шлем виртуальной реальности

Кадровые условия реализации программы

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

Оценочные и методические материалы

Оценочная система складывается из наблюдений педагога за работой каждого обучающегося, уровнем вовлеченности в деятельности, из рефлексии обучающихся, обратной связи как детей, так и родителей, а, также, из результатов творческих работ как каждого обучающегося отдельно, так и театрального коллектива группы в целом.

Методическое обеспечение

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

- учебники;
- экранные видео <http://киберспорт.рф> История развития киберспорта в России и мире
- видеоролики;
- информационные материалы на сайте, посвященном данной дополнительной общеобразовательной программе;
- мультимедийные интерактивные работы

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения

1.Безопасные методы и приёмы работы за персональным компьютером

Теория: Организация места за компьютером. Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности. Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Установка и обновление антивирусных программ

Практика: наблюдение, устный опрос, беседа.

2.Виды киберспортивных дисциплин

Теория: Симуляторы, их особенности и направления. Соревновательные головоломки, их особенности и направления

Коллекционные карточные игры, их особенности и направления

Сюжетные игры, их особенности и направления

Практика: Работа за компьютером, игровая практика прочих киберспортивных дисциплин

3.Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины

Теория: Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины. Формирование состава группы в соответствии с выбранной учащимися дисциплины и её психологическими особенностями.

Практика: Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины

4.Правила и обзор соревнований по каждой дисциплине

Теория: Правила киберспортивной дисциплины. Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине. Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине. Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика, соревнования по киберспортивной дисциплине.

5.Отработка командных стратегий и тактических приёмов

Теория: Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде. Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах. Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине. Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде. Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде

Практика: работа на компьютере, отработка тактик и стратегий в командах

6.Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату

Теория: Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату. Изучение предполагаемых противников по чемпионату.

Практика: Отработка командных стратегий и тактических приемов. Подготовка стратегий под конкретных противников

7.Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине

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

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

1 год обучения

№ п/п	Тема урока	Кол-во
Раздел 1. Вводное занятие. Безопасные методы и приёмы работы за персональным компьютером		2
1	Организация места за компьютером. Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности	1
2	Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Установка и обновление антивирусных программ	1
Раздел 2. Виды киберспортивных дисциплин		7
3	Симуляторы, их особенности и направления	1
4	Соревновательные головоломки, их особенности и направления	1
5	Коллекционные карточные игры, их особенности и направления	1
6	Сюжетные игры, их особенности и направления	1
7-9	Работа за компьютером, игровая практика прочих киберспортивных дисциплин	3
Раздел 3. Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины		5
10	Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины	1
11	Формирование состава группы в соответствии с выбранной учащимися дисциплины и её психологическими особенностями	1
12-14	Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины	3
Раздел 4. Правила и обзор соревнований по каждой дисциплине		6
15	Правила киберспортивной дисциплины	1
16	Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине	1
17	Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине	1
18	Особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине	1
19-20	Работа за компьютером, игровая практика, соревнования по киберспортивной дисциплине	2
Раздел 5. Отработка командных стратегий и тактических приёмов		5
21	Командные стратегии и тактические приёмы при игре в команде	1
22	Особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах	1
23	Тактические приёмы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине	1
24	Тактические приёмы помешать противнику реализовать его роль в команде	1
25	Тактические приёмы помочь союзнику реализовать его роль в команде	1
Раздел 6. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату		4
26	Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату	1
27	Изучение предполагаемых противников по чемпионату	1
28	Отработка командных стратегий и тактических приемов	1
29	Подготовка стратегий под конкретных противников	1
Раздел 7. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине		6
30-32	Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов	3
33-35	Просмотр и обсуждение матчей оппонентов	3
Итого:		35

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Режим деятельности	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа "Киберспорт" физкультурно-спортивной направленности.
1.	Начало учебного года	С 2 сентября 2024 года
2.	Продолжительность учебного периода	35 учебных недель
3.	Продолжительность учебной недели	5 дней
4.	Периодичность учебных занятий	1 раз в неделю по 1 часу
5.	Количество часов	35 часов
6.	Окончание учебного года	26 мая 2025 года
7.	Период реализации	02.09.2024 – 26.05.2025

Воспитательный компонент осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

- 1) гражданско-патриотическое
- 2) нравственное и духовное воспитание;
- 3) воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
- 4) интеллектуальное воспитание;
- 5) здоровьесберегающее воспитание;
- 6) правовое воспитание и культура безопасности;
- 7) воспитание семейных ценностей;
- 8) формирование коммуникативной культуры;
- 9) экологическое воспитание.

Цель – формирование гармоничной личности с широким мировоззренческим кругозором, с серьезным багажом теоретических знаний и практических навыков, посредством информационно-коммуникативных технологий.

Используемые формы воспитательной работы: викторина, экскурсии, игровые программы, диспуты.

Методы: беседа, мини-викторина, моделирование, наблюдения, столкновения взглядов и позиций, проектный, поисковый.

Планируемый результат: повышение мотивации к занятиям спортом; знание основ здорового образа жизни; сформированность настойчивости в достижении цели, стремление к получению результата; умение работать в команде; сформированность нравственного, познавательного и коммуникативного потенциалов личности.

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

№/ПП	Название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Форма проведения	Сроки проведения
1.	Инструктаж по технике безопасности,	Безопасность и здоровый образ жизни	в рамках занятий	сентябрь январь

	правила поведения на занятиях			
2.	Игры на знакомство и командообразование	Нравственное воспитание	в рамках занятий	Сентябрь - май
3.	Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к оборудованию	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание	в рамках занятий	Сентябрь - май
4.	Участие в конкурсах	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание Воспитание интеллектуально-познавательных интересов	в рамках занятий	Сентябрь - май
5.	Беседы о государственных праздниках	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	в рамках занятий	Сентябрь - май
6.	Участие в экскурсиях	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание	в рамках занятий	Сентябрь - май
7.	Защита проектов внутри группы	Нравственное воспитание, трудовое воспитание	в рамках занятий	Октябрь - май
8.	Открытые занятия	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству; интеллектуальное воспитание; формирование коммуникативной культуры	в рамках занятий	март

Список литературы

Нормативные правовые акты

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599
3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
7. Приказ Министерства образования Калининградской области от 26 июля 2022 года № 912/1 "Об утверждении Плана работы по реализации

Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 - 2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области"

Для педагога дополнительного образования:

1. Н.Д.Угринович, Информатика и ИКТ, Москва, БИНОМ.Лаборатория знаний, 2008
2. Трубникова А.В., Прокди Р.Г., Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7, СПб, Bhv, 2013г.
3. Клаус Фопель, Создание команды, Москва, Генезис, 2012г.
4. Юрий Клещев, Подготовка команды к соревнованиям, Москва, Дивизион, 2014г.
5. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс]\postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 24.09.2015)
6. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс]\postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 24.09.2015)
7. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс]\gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersportolimpijskaya-distiplina (дата обращения 24.09.2015)

рекомендованный для прочтения учащимся:

1. Сунь-цзы, Искусство войны, АСТ, Астрель, 2015г.
2. Миямото Мусаси, Книга пяти колец, Москва, Феникс, 2007г.
3. Панфилов К., Миллионы на играх: Почему киберспорт — это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] \ siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport> (дата обращения 24.09.2015)
4. gmbox.ru, Киберспортсмены, которым удалось [электронный ресурс] \ gmbox.ru, 2013, URL: <http://gmbox.ru/platform/pc/kibersportsmeny-kotorymudalos>