



Автономное учреждение дополнительного образования
Ханты-Мансийского автономного округа - Югры
«Мастерская талантов «Сибериус»
(АУ ДО «Мастерская талантов «Сибериус»)

СОГЛАСОВАНО

протокол педагогического совета
автономного учреждения дополнительного
образования Ханты-Мансийского
автономного округа – Югры
«Мастерская талантов «Сибериус»
от 10.06.2024 № 6

УТВЕРЖДАЮ

Директор автономного учреждения
дополнительного образования
Ханты-Мансийского
автономного округа – Югры
«Мастерская талантов «Сибериус»

А.Ю. Шишкина
приказ от 18.06.2024 № 228-о



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Кибер Игрок»**

Направленность: техническая

Уровень: базовый

Возраст обучающихся: 13 – 17 лет

Срок реализации программы: 4 месяца

Объем: 90 академических часов

Автор-составитель:

Плахотников Дмитрий Васильевич
педагог дополнительного образования,
АУ ДО «Мастерская талантов «Сибериус»,
Региональный центр выявления,
поддержки и развития способностей
и талантов у детей и молодежи

г. Ханты-Мансийск, 2024 г.

Содержание

I ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.1. Нормативно-правовая основа программы	3
1.2. Направленность программы.....	4
1.3. Уровень освоения программы.....	4
1.4. Актуальность, основные идеи программы	4
1.5. Новизна программы.....	5
1.6. Цель программы	5
1.7. Задачи программы	5
1.8. Адресат программы.....	6
1.9. Объем и срок реализации программы.....	6
1.10. Особенности организации учебного процесса	7
II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	7
2.1. Календарный учебный график.....	7
2.2. Учебный план	8
2.3. Календарно-тематический план.....	8
2.4. Общее содержание программы.....	9
III. СИСТЕМА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ...	11
3.1. Формы и порядок проведения аттестации обучающихся	11
3.2. Планируемые результаты освоения программы	12
3.3. Оценочные материалы, формирующие систему оценивания	14
3.4. Форма документа фиксации образовательных результатов	14
3.5. Форма документа об обучении	14
IV УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	14
4.1. Кадровое обеспечение программы	14
4.2. Методическое обеспечение программы	15
4.3. Материально-техническое обеспечение программы.....	15
V ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ.....	16
Литература для педагога	16
Литература для обучающихся.....	16
Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».....	16
Приложение.....	18

І ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Нормативно-правовая основа программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Кибер Игрок» (далее – программа) составлена и разработана на основе следующих нормативных документов:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р).

3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р).

4. 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».

5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685- 21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (раздел VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).

6. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07 декабря 2018 г., протокол № 3).

7. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Зарегистрировано в Минюсте России 17.12.2021 № 66403).

10. Приказ Департамента образования и науки Ханты-Мансийского автономного округа – Югры от 04.07.2023 г. №10-П-1649 «О внесении изменений в приказ Департамента образования и науки Ханты-

Мансийского автономного округа – Югры от 04.08.2016 г. №1224 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре».

11. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ»

12. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015 г.) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).

13. Устав автономного учреждения дополнительного образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Мастерская талантов «Сибиреус».

14. Положение о структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ автономного учреждения дополнительного образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Мастерская талантов «Сибиреус».

1.2. Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «*Кибер Игрок*» по содержанию является программой технической направленности, с уклоном на компьютерный спорт в дисциплине тактический трехмерный бой (шутер) Valorant.

1.3. Уровень освоения программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «*Кибер игрок*» относится к базовому уровню освоения.

1.4. Актуальность, основные идеи программы

Актуальность программы «Кибер Игрок» заключается в том, что она направлена на «реализацию современных образовательных моделей, обеспечивающих применение обучающимися полученных знаний и навыков в практической деятельности» [п. III Концепции развития дополнительного образования детей до 2030], на формирование функциональной грамотности у современных обучающихся в сфере Киберспорта, что является одним из глобальных трендов современного образования. Данный курс в основном направлен на развитие практических знаний и навыков в киберспорте в дисциплине шутер от первого лица, а

также на теоретические знания в области стриминговых платформ и создания контента на видео ресурсах.

1.5. Новизна программы

Новизна программы состоит в том, что новые образовательные технологии и методики, позволяют решить существующие проблемы в ранней профориентации, в области интернета, а также развитие в медиа поле, раскрытие потенциала для детей и подростков.

1.6. Цель программы

Целью программы является создание условий для выявления, обучения и развития, поддержки и сопровождения одаренных детей, их самореализации, а также развитие коммуникативных, стратегических, ораторских, механических навыков, учащихся через приобщение к компьютерному спорту (киберспорту).

1.7. Задачи программы

Предметные:

- познакомить обучающихся с основными направлениями киберспорта и их видами;
- изучить основные классы компьютерных игр;
- обеспечить знания по технике безопасности работы с компьютером, разбор совместимости комплектующих, и на что они влияют при игре;
- обучить принципам командных соревновательных и киберспортивных дисциплин;
- обучить основам комментаторства, для того чтобы производить каст внутренних и внешних киберспортивных матчей;
- обучение фразам и значений в игровом сленге;
- сформировать навыки самостоятельности по проведению тренировок;
- способствовать формированию общеучебных и универсальных навыков (формулировать цели деятельности, планировать ее, осуществлять библиографический поиск, находить и обрабатывать необходимую информацию из различных источников, включая Интернет, и др.).
- Способствовать участию в турнирных играх.
- Обучить проводить касты турниров.

Метапредметные:

- способствовать развитию творческих способностей, интеллектуальной компетенции, формированию познавательного интереса к техническим дисциплинам, и, как следствие, профессиональному самоопределению;

- развить навыки планирования, как на длительное время, так и при принятии решений во время игрового процесса;
- развить аналитическое и критическое мышление;
- сформировать интерес к этой области знаний и к самостоятельному освоению новых программ и технологий;
- развить интеллектуальные способности и познавательные интересы учащихся.

Личностные:

- формировать установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения;
- способствовать общему развитию личности ребёнка: мотивировать к познанию и творчеству, воспитывать нравственно-духовные качества, приобщать к общечеловеческим ценностям;
- воспитывать дисциплинированность, ответственность, самоорганизацию, целеустремленность, привитие аккуратности и опрятности;
- сформировать лидерские качества, коммуникативной культуры обучающихся;
- сформировать навыки работы в команде, а также доверительные отношения;
- воспитать уважение к чужому мнению.

1.8. Адресат программы

Данная дополнительная общеразвивающая программа рассчитана на детей от 13 до 17 лет.

Условия приема детей – наличие базовых навыков работы на персональном компьютере. Для обучения по программе важен интерес ребенка к с к технической деятельности и желание развиваться в этом направлении.

1.9. Объем и срок реализации программы

Программа реализуется в 2024 учебном году, рассчитана на 4 месяца, с сентября по декабрь.

Общая продолжительность реализации программы 90 академических часов.

1.10. Особенности организации учебного процесса

Форма обучения – очная, с применением дистанционных образовательных технологий.

Наполняемость групп: 12 человек.

Используются теоретические, практические, комбинированные занятия.

Режим занятий регламентируется календарным учебным графиком, расписанием занятий.

Единицей измерения учебного времени и основной формой организации образовательной является учебное занятие.

Продолжительность учебных занятий составляет 2 академических часа.

Для всех видов аудиторных учебных занятий академический час устанавливается продолжительностью 40 минут. Если обучение по программе реализуется с применением дистанционных образовательных технологий, академический час устанавливается продолжительностью 30 минут.

Периодичность занятий – 3 раза в неделю.

II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Календарный учебный график

Учебный период	
Продолжительность учебного года	Начало учебного года: <i>январь, 2024</i> Окончание учебного года: <i>декабрь, 2024</i>
Период реализации программы	Начало освоения программы: <i>сентябрь, 2024</i> Окончание освоение программы: <i>декабрь, 2024</i>
Количество учебных недель	<i>16 учебных недель</i>
Продолжительность учебной недели	<i>5 дней (понедельник - пятница)</i>
Промежуточная аттестация	<i>Октябрь– ноябрь, 2024</i>

2.2. Учебный план

№ п/п	Наименование блоков	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение	2	2	0	Устный опрос
2.	Профессия комментатора	8	2	6	Каст внутреннего матча
3.	Дисциплина: тактический трехмерный бой (шутер) Valorant	50	18	32	Участие в турнире
4.	Контент-мейкер	20	6	14	Создание видео
5.	Champions	10	8	2	Использование тактик мирового турнира
ИТОГО по программе		90	36	54	

2.3. Календарно-тематический план

№ п/п	Дата	Наименование темы	Объем часов			Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
			Всего	В том числе				
				Теория	Практика			
1	2	3	4	5	6	7	8	9
Раздел 1 «Введение» 2 ч								
1.1	10.09	Проведение техники безопасности	2	2	0	Лекция	Промышленная 19	Устный опрос
Раздел 2 «Профессия комментатора» 8 ч								
2.1	11.09	Просмотр кастов профессиональных комментаторов	2	2	0	Лекция	Промышленная 19	Устный опрос
2.2	13.09, 17.09, 18.09	Создание сценария, и касты матчей.	6	0	6	практическое занятие	Промышленная 19	Устный опрос
Раздел 3 «Дисциплина: тактический трехмерный бой (шутер) Valorant» 50 ч								
3.1	20.09, 24.09, 25.09, 27.09,	Разбор карт нового пулла	10	4	6	Лекция + Практика	Промышленная 19	Устный опрос

	01.10							
3.2	02.10, 04.10, 08.10, 09.10	Разбор тактик на новых картах	8	4	4	Лекция + Практика	Промышленная 19	Устный опрос
3.3	11.10, 15.10, 16.10, 18.10	Просмотр киберспортивных матчей и их розыгрыш	8	4	4	Студия + Практика	Промышленная 19	Устный опрос
3.4	22.10, 23.10, 25.10, 29.10, 30.10, 01.11, 05.11	Работа в командах	14	4	10	Практика	Промышленная 19	Устный опрос
3.5	06.11, 08.11, 12.11, 13.11, 15.11	Тренировка индивидуального скилла в AimLab	10	2	8	Практика	Промышленная 19	Устный опрос
Раздел 4 «Контент-мейкер» 20 ч								
4.1	19.11, 20.11, 22.11, 26.11, 27.11	Работа с стриминговыми платформами	10	4	6	Лекция + Практика	Промышленная 19	Проведение стрима
4.2	29.11 03.12,	Создание фрагмувиков и ютуб шортсов	4	0	4	Практика	Промышленная 19	Устный опрос
4.3	04.12, 06.12, 10.12,	Работа в видеоредакторе Vegas	6	2	4	Лекция + Практика	Промышленная 19	Создание видеоролика
Раздел 5 «Champions» 10 ч								
5.1	11.12, 13.12, 17.12, 18.12,	Просмотр финальных игр чемпионов.	8	8	0	Лекция	Промышленная 19	Устный опрос
5.2	20.12	Воспроизведение тактик.	2	0	2	Практика	Промышленная 19	Устный опрос
Итого по программе			90	36	54			

2.4. Общее содержание программы

Раздел 1. Введение

Тема 1.1. «Проведение техники безопасности»

Теория (2ч). Значение и содержание дисциплины «Проведение техники безопасности, знакомство с ПК и установленным на нем ПО», проведение техники безопасности, знакомство с программами для тренировок, а также сторонним ПО, используемое в ходе обучения.

Раздел 2. Профессия Комментатора.

Тема 2.1. Просмотр кастов профессиональных комментаторов.

Теория (2ч). Изучение техник и приемов профессиональных комментаторов в мире киберспорта.

Тема 2.2. Создание сценария, и касты матчей.

Практика (6ч). Создание сценария с использованием речевых и тактических приемов профессиональных комментаторов. Проведение кастов матчей во время прямых трансляций.

Раздел 3. Дисциплина: тактический трехмерный бой (шутер) Valorant.

Тема 3.1. Разбор карт нового пулла.

Теория (4ч). Изучение карт в топографическом и внутреигровом формате.

Практика (6ч). Использование крауч пиков, выставление прицела для раскидывания позиций, изучение дефолтных и не дефолтных позиций для проверки позиционного расположения противника.

Тема 3.2. Разбор тактик на новых картах.

Теория (4ч). Изучение лайнапов, на различных персонажах, раскидки смоков, и разбор командных принятий и заходов для всех точек, определение ролей в команде.

Практика (4ч). Использование на практике тактик, исправление ошибок, закрепление отлаженной командной работы.

Тема 3.3. Просмотр киберспортивных матчей.

Теория (4ч). Просмотр стратегий и действий киберспортивных команд на Champions.

Практика (4ч). Применение и улучшение стратегий киберспортивных команд.

Тема 3.4. Отработка навыков в команде.

Теория (4ч). Определение ролей на различных картах, исходя из индивидуальных способностей, изучение технологий выбора карты на уровне турнира.

Практика (10ч). Отработка командной игры, использование заготовленных тактик. Отработка «клатч» ситуаций. Анализ ошибок, исправление их в тренировочной форме. Практика командной коммуникации, закрепление доверия внутри команды.

Тема 3.5. Тренировка индивидуального скилла в AimLab.

Теория (2ч). Изучение интерфейса AimLab и рейтинговой системы внутри ПО.

Практика (8ч). Отработка прицеливания, правильное постановление прицела, использование различных тактик передвижения.

Раздел 4. Контент-мейкер.

Тема 4.1. Работа с стриминговыми платформами и видеохостингами.

Теория (4ч). Изучение платформ для проведения трансляций, изучение механики проведения прямых трансляций. Знакомство с основными видами ПО для проведения прямых трансляций. Требования для проведения трансляций игр на платформе Twitch. Изучение платформы YouTube. Изучение платформы VK Play.

Практика (6ч). Настройка сцен и проведение прямой трансляции на платформе Twitch. Проведение прямой трансляции на платформе VK Play. Проведение прямой трансляции на платформе YouTube.

Тема 4.2. Создание фрагмувиков и ютуб шортсов.

Практика (4ч). Запись и создание фрагмувиков и образовательных коротких видеороликов.

Тема 4.3. Работа в видеоредакторе Vegas.

Теория (2ч). Написание для коротких видеороликов, изучение новых эффектов и переходов в видеоредакторе Vegas.

Практика (4ч). Использование новых изученных эффектов, применение искусственного интеллекта для создания переходов.

Раздел 5. Champions.

Тема 5.1. Просмотр финальных игр чемпионов.

Теория (8ч). Просмотр и изучение финала чемпионов в тактическом трехмерном шутере «Valorant».

Тема 5.2. Воспроизведение тактик.

Практика (2ч). Воспроизведение тактик и повтор лучших тактических раундов чемпионов.

III. СИСТЕМА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

3.1. Формы и порядок проведения аттестации обучающихся

Формы промежуточной аттестации (итогового контроля) по итогам изучения программы: Создание видеоролика, и участие в турнире.

Виды контроля:

- текущий, проводимый в течение учебного года в процессе освоения обучающимися программы;

- промежуточный, предназначен для оценки уровня и качества освоения обучающимися программы, либо по итогам изучения раздела/темы, либо в конце определенного периода обучения – полугодия;

Формы проверки промежуточных результатов: тестирование, самостоятельные лабораторные работы.

Критерии оценки учебных результатов программы:

Контроль за усвоением разделов программы осуществляется путем оценивания выполнения соответствующих практических лабораторных работ. Результативность выполнения заданий оценивается согласно оценочным материалам (Таблица 1).

Таблица 1.

Мониторинг образовательных результатов проводится по следующим критериям:

Критерии	Показатели	Диагностическое средство	Формы фиксации	Сроки проведения
1. Уровень формирования познавательного потенциала в освоении программы.	1. Усвоение теоретического материала программы. 2. Качество выполненных задач. 3. Интерес к обучению. 4. Достижения обучающихся.	1. Устный опрос. 2. Тестирование. 3. Практические самостоятельные (решение задач). 4. Педагогическое наблюдение.	Индивидуальный лист оценки.	В течение периода обучения. Итоговая аттестация.
1. Педагогическое наблюдение.	1. Самостоятельность выполнения работы.	1. Педагогическое наблюдение. 2. Успешная проходимость тренировок	1. Журнал тренировок.	В течение периода обучения.

Критерии оценки выполнения тестовых заданий по итогам усвоения теоретического материала программы:

60 – 100% правильных ответов – оценка «зачет»;

Менее 60% правильных ответов – оценка «незачет»;

При выполнении заданий ниже удовлетворительной оценки обучающемуся предлагается исправить указанные педагогом ошибки и недочеты, допущенные в задании. После корректного выполнения теоретического и практических заданий обучающимся предоставляется для изучения материал следующего раздела программы.

3.2. Планируемые результаты освоения программы

На уровне знаний: учащиеся имеют знания в игровой терминологии и применяют их на деле, имеют понимание командных соревновательных и киберспортивных дисциплин, участвуют в них; учащиеся проводят касты киберспортивных матчей.

На уровне понимания: учащиеся объясняют тактики, имеют представление командном взаимодействии.

На уровне применения: учащиеся используют навыки полученные в ходе обучения, умеют выполнять слаженные действия во время игрового процесса.

На уровне анализа: учащиеся видят ошибки и упущения в логике рассуждения своих одноклассников, а также проводят различия между фактами и следствиями; оценивают значимость данных, обосновывая свой ответ.

На уровне синтеза: учащиеся могут публично выступить с докладом, рефератом, сообщением, защитой проекта или кейса; учащиеся предлагают план проведения эксперимента, составляют схемы задач.

На уровне оценки: учащиеся оценивают соответствие выводов имеющимся данным; оценивают логику построения и тактические планы.

Предметные результаты:

- приобретут знания в сфере комментаторства, а также в сфере ораторского искусства.

- приобретут знания в игровой терминологии и научатся правильно её применять.

- Научатся работать с устройством персонального компьютера, будут знать отличительные характеристики и то, как взаимодействуют комплектующие друг с другом.

- Умение четко выстраивать план действий, принимать правильные решения по мере поступления тех или иных преград.

- Примут участие в турнире.

- Проведут каст киберспортивных матчей.

Метапредметные результаты:

- научатся составлять алгоритм решения задачи, выбирать способ решения учебной задачи с учетом имеющихся ресурсов и собственных возможностей;

- научатся задавать вопросы по существу обсуждаемой темы и высказывать идеи, нацеленные на решение задачи;

- приобретут навыки публичного представления результатов выполненного опыта (эксперимента);

- научатся объяснять причины достижения (не достижения) результатов деятельности, оценивать приобретенный опыт.

Личностные результаты:

- научатся творчески мыслить, проявлять инициативу и самостоятельность;

- сформируют навыки ответственного и уважительного отношения к труду;

- научатся работать как единая команда с членами группы.

Стартовый модуль преследует цель формирования начальных знаний в области киберспортивных дисциплин и комментаторстве, необходимых для понимания в игровой деятельности, понимания происходящего на карте. Для наиболее эффективного освоения обучающимися изучаемого материала основные лекции курса сопровождаются тренировками.

3.3. Оценочные материалы, формирующие систему оценивания

Пакет диагностических методик, позволяющих определить достижение учащимися планируемых результатов.

Сами диагностические материалы, бланки опросников, тексты тестов, нормативы выполнения, перечни и описания заданий помещаются в приложении к программе.

Форма оценивания образовательных результатов учащихся: без отметочная.

Формой и способами проведения контроля и определения результатов освоения содержания программы в виде создания видео и участие в турнире.

3.4. Форма документа фиксации образовательных результатов

Результаты промежуточной аттестации фиксируются согласно Положению «О формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся в отделах развития детских технопарков «Кванториум» АУ ДО «Мастерская талантов «Сибирюс», в документе «Протокол результатов аттестации обучающихся» (Приложение).

3.5. Форма документа об обучении

Обучающимся, освоившим дополнительную общеразвивающую общеобразовательную программу и успешно прошедшим промежуточную аттестацию, по запросу родителей (законных представителей) выдается документ – сертификат о прохождении обучения по Программе в электронном варианте.

IV УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1. Кадровое обеспечение программы

Педагог дополнительного образования, реализующий настоящую программу, должен соответствовать профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденному приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации

от 22.09.2021 №652 н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

Требования к квалификации педагога дополнительного образования, работающего по данной программе:

– высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования «Образование и педагогические науки»

– высшее образование либо среднее профессиональное образование в рамках иного направления подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования при условии его соответствия дополнительной общеразвивающей программе и получение при необходимости после трудоустройства дополнительного профессионального образования по направлению подготовки «Образование и педагогические науки».

К квалификационной категории по должности «педагог дополнительного образования» – требований нет. По программе могут работать педагоги дополнительного образования высшей или первой квалификационной категории или педагоги, не имеющие квалификационной категории.

4.2. Методическое обеспечение программы

Настоящий раздел представляет краткое описание общей методики работы.

– методы и технологии, на которые опирается педагог дополнительного образования: словесные, наглядные, практические;

– методические виды продукции (разработки игр, бесед, конференций и т. д.);

– дидактический и лекционный материалы, практические занятия, студийный просмотр, ораторское искусство и т. д.

4.3. Материально-техническое обеспечение программы

Сведения о помещении, в котором проводятся занятия	Учебная аудитория для проведения лекционных и практических занятий, оснащенная мебелью на 11 посадочных мест для обучающихся и педагога.
Перечень оборудования учебного помещения, кабинета, мебель	Оборудование: • компьютер (ноутбук) для детей и преподавателя – 13 шт.; • телевизор – 1 шт.; • флипчарт – 1 шт.; • Игровая периферия (мышки, клавиатуры, наушники) - 13 шт
Перечень технических средств обучения	Мин требования: ОС: Windows 10;

	Процессор: Intel Core i3-4150; Оперативная память: 8 GB; Видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti; Место на диске: 20 GB.
Учебный комплект на каждого обучающегося	- Компьютер или ноутбук - Игровая периферия (мышка, клавиатура, наушники)
Программное и информационное обеспечение	Игры – Valorant, AimLab; ПО – Discord, Vegas.

У ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

Литература для педагога

1. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. - М.: Эйдос, 2013.- С. 90-96.
2. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340>
3. Paul “ReDeYe” Chaloner электронная книга «Talking Esports» [электронный ресурс] <https://coderedesports.com/wp-content/uploads/sites/16/Talking-Esports-FINAL-2.pdf>

Литература для обучающихся

1. Александр «eL'Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, <https://www.land.empire.gg/news/1594/>
2. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, URL <https://postnauka.ru/video/21661>
3. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340>
4. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina

Панфилов К., Почему киберспорт - это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport>

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. ChemNet. Россия [Электронный ресурс]: химическая информационная сеть. – Режим доступа: www.chemnet.ru, свободный
3. ABC Chemistry [Электронный ресурс]: бесплатный полнотекстовый каталог журналов по химии. – Режим доступа: <http://abc-chemistry.org/index.html>, свободный
4. eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]: научная электронная

библиотека. – Доступ зарегистрированным пользователям по паролю. –
Режим доступа: <http://elibrary.ru/defaultx.asp>

5. Научная библиотека РГУ имени С. А. Есенина [Электронный ресурс]: сайт. – Режим доступа: <http://library.rsu.edu.ru>, свободный

**Протокол результатов
промежуточной аттестации обучающихся**

Название квантума _____

Ф.И.О. педагога _____

Наименование дополнительной
общеразвивающей программы _____

Группа _____

Количество детей _____

Дата проведения _____

Результаты промежуточной аттестации

№	ФИО обучающегося	Форма проведения аттестации	Уровень
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Подпись педагога _____