

Управление образования Артемовского городского округа
Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного
образования «Центр дополнительного образования детей «Фаворит»

Принята на заседании
методического совета
от «16» августа 2024 г.
Протокол № 1

Утверждаю:

И.о. директора

МАОУ ЦДО «Фаворит»

 Кайгородова В.Г.

Приказ № 59 от «16» августа 2024г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Конструирование в робототехнике с элементами 3D моделирования»
Возраст обучающихся: 10-17 лет
Срок реализации: 2 года (объем: 288 часов)

Автор – составитель:
Гладких Д.В.
педагог дополнительного образования

Артемовский
2024

Содержание

1.	Комплекс основных характеристик общеразвивающей программы	3
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Цели и задачи общеразвивающей программы	7
1.3.	Содержание общеразвивающей программы	8
1.4.	Планируемые результаты программы	13
2.	Организационно – педагогические условия	14
2.1.	Календарно учебный график	14
2.2.	Условия реализации программы	14
2.3.	Формы аттестации/контроля и оценочные материалы	16
3.	Список литературы	19

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Киберспорт – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Киберспортивные соревнования имеют четкие отличия от так называемых казуальных компьютерных игр. В 2004 году киберспорт в России был признан официальным видом спорта и зарегистрирован Государственным комитетом статистики.

- не каждая игра подходит для киберспорта. Ее математическая модель должна быть свободна от случайных событий преобладающих над фактором умения игры. Все участники соревнований должны быть в одинаковых условиях. Правила игры должны стимулировать состязание.

- состязания происходят между игроками, людьми. Роль планшета (телефона) сводится к созданию игрового пространства, арены, на которой происходит соревнование. Все спортсмены в рамках соревнования поставлены в одинаковые условия. Мобильная игра в киберспорте определяет лишь правила одинаковые для всех, далее победа в состязании зависит только от мастерства спортсмена и его команды. История развития киберспорта совсем короткая по сравнению с другими видами спорта, но уже сейчас количество зрителей превышает количество зрителей многих популярных видов спорта, таких как баскетбол или теннис.

Киберспорт является индифферентным к физическим данным участников соревнований – люди с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

Направленность дополнительной общеразвивающей программы «Киберспорт» (Далее Программа) – физкультурно – спортивная.

Актуальность киберспорта для нашего района заключается в том, что данное направление спорта до настоящего времени не развивалось в объединениях МАОУ ЦДО «Фаворит», но судя по чемпионатам по киберспорту, проводимых в 2022, 2023 годах на территории Российской Федерации, данное направление интересно и актуально для обучающихся. Также актуальность для общества подчеркивается его абсолютной демократичностью к физическим данным участников соревнований – обучающиеся с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта. Индустрия

киберспортивных соревнований имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удаленной работы. В соответствии с приоритетами программы дополнительного образования детей одним из наиболее важных направлений являются интеллектуальные виды спорта, среди которых важное место занимают киберспортивные соревнования.

Особенности (новизна) программы

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 и педагогики. В интеллектуальных видах спорта, в том числе и в киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремленность, инициативность, стрессоустойчивость, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе. Программа дополнена такой формой организации занятий как сеанс одновременной игры, что позволит познакомить обучающихся с опытными киберспортсменами, расширить игровую практику обучающихся, обозначить перспективы дальнейшего развития и совершенствования. Учебно-тематический план Программы представлен в углубленном изучении отдельных тем. Программой предусмотрено участие в соревнованиях и проведение соревнований среди обучающихся объединения, что позволит учащимся в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а также выявить недостатки в подготовке.

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

Адресат

Данная программа рассчитана на детей среднего и старшего школьного возраста, от 12 до 17 лет. Категория детей, для которых предназначена программа: любой ребенок, проявляющий интерес к киберспорту, в том числе одаренные дети и дети с ограниченными возможностями здоровья и дети-инвалиды.

В объединение принимаются все желающие. На первых занятиях проходит начальная диагностика знаний, умений и навыков, по результатам

которой возможно распределение на 2 подгруппы из 10 человек: группу начинающих и группу совершенствования. В первой группе занимаются ребята, не умеющие играть в мобильные игры, во второй группе занимаются ребята, имеющие первоначальные основы игры, а также некоторый игровой опыт. Занятия будут строиться с учетом диагностики и распределения заданий по мере сложности.

Деятельность киберспортсменов направлена на достижение максимального результата, выражающегося в победе над противником.

Режим занятий

Продолжительность занятий составляет – 45 минут.

Общее количество часов в неделю – 4 часа.

Занятие проводится 2 раза в неделю по 2 часа.

Объём и срок освоения программы

Объем программы 144 часа.

Программа рассчитана на 1 год обучения

Особенности организации образовательного процесса

Форма реализации программы – традиционная, через линейную последовательность освоения содержания в течение одного года в одной образовательной организации с частичным применением дистанционных технологий и использованием электронного обучения и/или участия в онлайн-чемпионатах. Работа с детьми по данной программе делится на теоретические и практические занятия, которые предусматривают обучение как в командах, так и индивидуально для лучшего усвоения материала.

Педагогический процесс направлен на овладение рациональными формами ведения спортивной борьбы в процессе специфической соревновательной деятельности. Она включает в себя: изучение общих положений тактики выбранного вида спорта, приемов судейства и положения о соревнованиях, тактического опыта сильнейших спортсменов, освоение умений строить свою тактику в предстоящих соревнованиях; моделирование необходимых условий в тренировке и контрольных соревнованиях для практического овладения тактическими построениями. Ее результатом является обеспечение определенного уровня тактической подготовленности спортсмена или команды. Тактическая подготовленность киберспортсменов тесно связана с использованием разнообразных технических приемов, со способами их выполнения, выбором наступательной, оборонительной, контратакующей тактики и ее формами (индивидуальной, групповой или командной).

Педагогическая целесообразность программы

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

Уровень программы – стартовый, позволяет за счет минимальной сложности предлагаемого для освоения материала развить в течение года устойчивую мотивацию к игре в Киберспорте.

Перечень форм обучения: групповая, индивидуальная, с использованием дистанционных технологий.

Перечень видов занятий: занятия имеют теоретический и практический аспект, так же программа дополнена такой формой организации занятий как сеанс одновременной игры, что позволит познакомить обучающихся с опытными киберспортсменами, расширить игровую практику обучающихся, обозначить перспективы дальнейшего развития и совершенствования. представлена в углубленном изучении отдельных тем. Программой предусмотрено участие в соревнованиях и проведение соревнований среди обучающихся объединения, что позволит учащимся в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а также выявить недостатки в подготовке.

Перечень форм проведения итогов реализации программы: мониторинг контроля проводится по завершению учебного года в форме соревновательного мероприятия.

1.2. Цель и задачи программы:

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

Задачи программы:

Предметные:

- научить разбираться в совместимости комплектующих смартфона, как согласовываются параметры одних устройств с другими;
- изучить основные классы мобильных игр;
- научить понимать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин на примере игры Mobile Legends;

- научить основным правилам и особенностям проведения киберспортивных игр;

- познакомить обучающихся с основами киберспорта как спортивной дисциплины.

Метапредметные:

- научить четко планировать;
- научить работать в коллективе;
- научить строить доверительное дружеское отношение;
- стимулировать навыки познавательной активности, развивать коммуникативные навыки;

- развивать: аналитическое и критическое мышление, самооценку, навыки работы в группе, в команде;

Личностные:

- сформировать лидерские качества, психологической и коммуникативной культуры обучающихся;

- научить дисциплине, ответственности, планированию;

- развить навыки работы в команде, научить договариваться;

- создать благоприятный климат в детском коллективе.

1.3. Содержание общеразвивающей программы

Тематический план

№	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Вводное занятие	4	3	1
1.1.	Техника безопасности при работе с планшетом.	2	1	1
1.2.	История Киберспорта в России, Азии, Европе	2	2	-
2	Психологическое и физическое здоровье киберспортсменов	4	2	2
2.1	Здоровьесберегающие техники и упражнения для киберспортсменов	2	1	1
2.2	Психологическая подготовка к игровым ситуациям	2	1	1
3	Введение в Mobail	54	22	32

	Legends Bang Bang. Особенности киберспортивного сообщества.			
3.1.	Знакомство с киберспортивными платформами	4	2	2
3.2.	Особенности макро-игры	4	2	2
3.3.	Микро-игра важная часть стратегии	5	2	3
3.4.	Предназначение персонажей игры	12	6	6
3.5.	Предназначение игровых предметов и снаряжения	12	6	6
3.6.	Командная ролевая экономика	3	1	2
3.7.	Работа с башнями, лордом и лесными бафами	6	1	5
3.8.	Как найти свою роль в команде	6	1	5
3.9.	Правила киберспортивных соревнований	2	1	1
4	Практическая подготовка обучающихся	16	-	16
4.1.	Индивидуальная подготовка к соревнованиям различного уровня	8	-	8
4.2.	Командная подготовка к соревнованиям различного уровня	8	-	8
5	Практика	48	16	32
5.1.	Тактическая подготовка	24	8	16
5.2.	Отработка навыков, сыгранность команды.	24	8	16
6	Презентация киберспортивной команды	10	2	8

7	Что такое стримминг?	6	4	2
7.1.	Оборудование для трансляций и прямых эфиров	3	2	1
7.2.	Общение с аудиторией во время прямой трансляции	3	2	1
8	Итоговая аттестация (участие во внутренних соревнованиях)	2	-	2
Итого:		144	57	77

Содержание учебного (тематического) плана

1. Вводное занятие (4 часа)

1.1. Техника безопасности при работе с планшетом.

Теория: О задачах программы и плане на учебный год. Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности. Организация рабочего места. Презентация учебного курса. Правила техники безопасности.

Практика: Входная диагностика. Вводная беседа «Что я знаю о Киберспорте».

1.2. История Киберспорта в России, Азии, Европе

Теория: лекция на тему «Развитие киберспорта в России, Азии, Европе»

2. Психологическое и физическое здоровье киберспортсменов (4 часа)

2.1. Здоровьесберегающие техники и упражнения для киберспортсменов.

Теория. Правильное положение при работе за компьютером (планшетом). Упражнения для восстановления зрения при работе с монитором. Упражнения для кистей. Комплексы упражнений для глаз и мышц тела. Спортивные нормативы для киберспортсменов.

Практика. Практическая отработка комплексов упражнений для киберспортсменов. Сдача нормативов для киберспортсменов.

2.2. Психологическая подготовка к игровым ситуациям.

Теория. Ситуации победы и поражения. Стресс во время соревнований. Практика. Отработка упражнений для нормализации стрессовых ситуаций.

3. Введение в Mobail Legends Bang Bang. Особенности киберспортивного сообщества. (54 часа)

3.1. Знакомство с киберспортивными платформами

Теория. Создание аккаунта.

Практика. Индивидуальная настройка аккаунтов игроков.

3.2. Особенности макро-игры.

Теория. Что такое макро-игра? Этапы макро-игры.

Практика. Определение уровня владения стратегиями макро-игры. Отработка основных сценариев макро-игры.

3.3. Микро-игра - важная часть стратегии.

Теория. Что такое микро-игра? Важность микро-игры. Основные структурные элементы в микро-игре.

Практика. Определение уровня владения стратегиями микроигры. Отработка основных сценариев микро-игры.

3.4. Предназначение персонажей игры

Теория. Роли и их основные задачи, особенности геймплея на линиях.

Практика. Просмотр героев по ролям и выбор наиболее комфортного. Развитие специальных индивидуальных качеств киберспортсмена.

3.5. Предназначение игровых предметов и снаряжения

Теория. Виды предметов в игре. Снаряжение. Деление предметов на классы. События, магазин.

Практика. Научится правильно подбирать предметы и снаряжение персонажа.

3.6. Командная ролевая экономика

Теория. Почему для персонажа важны ресурсы? Распределение ресурсов на всех этапах игры.

Практика. Изучение практик распределения ресурсов игры на различных этапах. Выработка командной экономической стратегии.

3.7. Работа с башнями, лордом и лесными бафами

Теория. Уровни и виды башен, лордом, лесными бафами. Приемы работы с башнями, лордом, лесными бафами

Практика. Отработка индивидуальных стратегий, при использовании башен, лорда, лесными бафами.

3.8. Как найти свою роль в команде

Теория. Определение ролей в команде. Распределение зон ответственности на различных этапах игры.

Практика. Нарботка рейтинга команды. Отработка командных стратегий взаимодействия.

3.9. Правила киберспортивных соревнований

Теория. Знакомство с общими и специальными правилами киберспортивных состязаний.

Практика. Квест-игра —Fair play в киберспорте.

4. Практическая подготовка обучающихся (16 часов)

4.1. Индивидуальная подготовка к соревнованиям различного уровня

Теория. Знакомство с тренировочными картами игровой вселенной. Боты и сложность игры.

Практика. Отработка упражнений на соревновательных картах. Тренировки практических навыков на учебных картах игровой вселенной. Тренировки с ботами.

4.2. Командная подготовка к соревнованиям различного уровня

Теория. Соревновательные этапы. Тренировочные карты для командных тренировок.

Практика. Тренировки на серверах. Ролевые тренировки.

5. Практика (24 часа)

5.1. Тактическая подготовка

Теория. Аналитика и разбор тактик ведения игр от ведущих команд Mobail Legens Bang Bang.

Практика. Применение и отыгровка данных тактик. Отработка стрессовых ситуаций в файтах.

5.2. Отработка навыков, сыгранность команды.

Теория. Отработка навыков, сыгранность команды.

Практика. Работа за компьютером, игровая практика.

6. Презентация киберспортивной команды (10 часов)

Теория. Правила подачи заявок на соревнования по киберспорту. Имидж и бренд команды.

Практика. Подготовка презентации киберспортивной команды.

7. Что такое стримминг? (6 часов)

7.1. Оборудование для трансляций и прямых эфиров

Теория. Понятие стрим. Виды трансляций. Платформы для прямых трансляций. Составление перечня оборудования для стрима. Настройки и способы подключения оборудования. Мобильные прямые трансляции

Практика. Изучение функционала платформ для стриминговой деятельности. Регистрация аккаунта киберспортсмена на стриминговых платформах. Практическая работа по настройке оборудования и подключения аккаунта. Практическая работа —Моя первая прямая трансляция.

7.2. Общение с аудиторией во время прямой трансляции

Теория. Правила корректного общения с аудиторией. Как подобрать тему для трансляции?

Комментирование киберспортивных игр. Технические возможности чата трансляции.

Практика. Подготовка и проведение прямой трансляции соревновательной игры. Практикум по комментированию соревновательной игры.

8. Итоговая аттестация (участие во внутренних соревнованиях) (2 часа)

Подведение итогов учебного года. Итоговая аттестация в форме участия в турнирном мероприятии. Обсуждение результатов аналитики успехов команды, созданной за учебный период. Участие в учрежденческом киберспортивном турнире.

1.4. Планируемые результаты:

Предметные:

- научатся разбираться в совместимости комплектующих компьютера, как согласовываются параметров одних устройств с другими;
- изучат основные классы компьютерных игр;
- будут понимать основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений;
- будут знать основные правила и особенности проведения киберспортивных игр;
- изучат основы киберспорта как спортивной дисциплины.

Метапредметные:

- будут уметь четко планировать;
- появятся навыки работы в коллективе;
- появятся доверительное дружеское отношение;
- появятся навыки познавательной активности, будут развиты коммуникативные навыки;
- появятся: аналитическое и критическое мышление, самооценка, навыки работы в группе, в команде;

Личностные:

- будут сформированы лидерские качества;
- научатся дисциплине, ответственности, планированию;
- появятся навыки работы в команде, научатся договариваться;
- появится благоприятный климат в детском коллективе.

2 ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1. Календарно – учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	15 сентября	31 мая	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы. Степень реализации программы зависит от технической оснащенности компьютерного класса, наличия программного обеспечения и уровня материальной поддержки учебного процесса. Для проведения практических занятий в компьютерном кабинете необходим следующий состав аппаратного и программного обеспечения:

- 1) Учебный компьютерный кабинет, удовлетворяющий санитарно–гигиеническим требованиям, для занятий группы 10 человек (компьютеры, планшеты, парты, игровые кресла или мягкие сиденья (кресло мешок) для команды, доска, шкаф для УМК), укомплектованный выделенным каналом выхода в Интернет.
- 2) Техническое и программное обеспечение.

Для реализации данной программы требуются

планшеты с процессором 8 ядер * 2,2 ГГц и выше. Желательно соответствие между числом учащихся и числом компьютеров и планшетов как 1:1.

На планшетах должна быть установлена операционная система Android 11x и выше.

В процессе обучения используется следующее программное обеспечение:

обозреватель Google Chrome и другие интернет браузеры

Мобильная игра Mobile legends Bang Bang

3) Оборудование, необходимое для реализации программы:

3.1. Мультимедийная проекционная установка;

3.2. Принтер черно-белый, цветной;

3.3 Акустические колонки;

3.4. ПК преподавателя.

4) Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, тетради для записей.

Кадровое обеспечение. Реализовывать программу может педагог, имеющий высшее образование, имеющий образование педагога дополнительного образования, обладающий достаточными знаниями и опытом практической работы с прикладным программным обеспечением и киберспортивными платформами.

Методическое обеспечение

Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

1. ИКТ-технологии, предполагающие выстраивание педагогического процесса на основе использования ресурсов Интернет, технических устройств, электронного оборудования. В рамках курса готовятся видеопрезентации, обучающее видео, модели, которые предъявляются обучающимся и интенсифицируют педагогический процесс.

2. Игровая технология. Применение игровой технологии обусловлена спецификой самого вида деятельности по программе.

3. Здоровьесберегающие технологии – необходимое условие организации спортивной деятельности, особенно в условиях такого специфического вида спорта, как киберспорт., когда спортсмену необходимо контролировать свое психологическое состояние и поддерживать свою физическую форму в условиях стрессовых ситуаций и ограниченной физической активности.

2.3. Контроль над реализацией программы

Важным в осуществлении программы является отслеживание результатов. Контроль позволяет определять степень эффективности обучения, проанализировать результаты, внести коррективы в учебный процесс, позволяет детям, родителям, педагогам увидеть результаты своего труда, создает благоприятный психологический климат в коллективе.

В конце учебного года педагог обобщает результаты всех диагностических процедур и определяет уровень результатов образовательной деятельности каждого обучающегося – интегрированный показатель, в котором отображена концентрация достижений всех этапов и составляющих учебно-воспитательного процесса. Возможные уровни освоения ребенком образовательных результатов по программе - низкий (Н), средний (С), высокий (В).

Оценка уровня освоения программы осуществляется по следующим параметрам и критериям.

Высокий уровень освоения программы:

– По показателю теоретической подготовки: обучающийся освоил практически весь объем знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;

– По показателю практической подготовки: обучающийся овладел на 100-80% предметными умениями, навыками и метапредметными

учебными действиями, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; самостоятельно выполняет практические задания.

– По показателю творческой активности: обучающийся проявляет ярко выраженный интерес к творческой деятельности, к достижению наилучшего результата, коммуникабелен, активен, склонен к самоанализу, генерирует идеи, является участником соревновательных мероприятий городского и выше уровня.

Средний уровень освоения программы:

– По показателю теоретической подготовки: у обучающегося объём усвоенных знаний составляет 79-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;

– По показателю практической подготовки: у обучающегося объём усвоенных предметных умений, навыков и метапредметных учебных действий составляет 79-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца.

– По показателю творческой активности: обучающийся имеет устойчивый интерес к творческой деятельности, стремится к выполнению заданий педагога, к достижению результата в обучении, инициативен, является участником соревновательного мероприятия учрежденческого уровня.

Низкий уровень освоения программы:

– По показателю теоретической подготовки: обучающийся овладел менее чем 50% объема знаний, предусмотренных программой; как правило, избегает употреблять специальные термины;

– По показателю практической подготовки: обучающийся овладел менее чем 50%, предусмотренных предметных умений, навыков и метапредметных учебных действий; испытывает серьезные затруднения

при работе с оборудованием; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания с помощью педагога.

– По показателю творческой активности: обучающийся пассивен, безынициативен, со сниженной мотивацией, нет стремления к совершенствованию в выбранной сфере деятельности, не может работать самостоятельно, отказывается участвовать в соревновательных мероприятиях.

Подведение итогов реализации программы. Итоговая аттестация для групп проходит в форме участия в турнирном мероприятии от учрежденскинского уровня и выше.

3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫЕ ДОКУМЕНТЫ:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее — ФЗ);
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
3. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее — СанПиН);
5. 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»;
6. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее — Порядок);
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
9. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об

утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;

10. Устав МАОУ ЦДО «Фаворит»;

11. Положение МАОУ ЦДО «Фаворит» «Требования к дополнительным общеразвивающим программам и порядок их утверждения».

ОСНОВНАЯ ЛИТЕРАТУРА:

1) Гин, А.А. Приёмы педагогической техники: свобода выбора, открытость, деятельность, обратная связь, идеальность: Пособие для учителей / А.А. Гин. – Гомель : ИПП «Сож», 1999. – 88 с.

2) Григорьев, Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М. : Просвещение, 2011. – 223 с. – (Стандарты второго поколения).

3) Дайвер, М. Твой путь в киберспорт / Марк Дайвер. Пер. Самсонов П.А. — Минск: Попурри, 2017 – 192с.

4) Роланд Ли. Good Luck. Have Fun. Киберспорт / Р. Ли — Эксм», 2016

5) Официальный сайт Mobile Legends – (электронный ресурс) <https://m.mobilelegends.com/en>

6) Официальная страница Mobile Legends в ВК – (электронный ресурс) <https://vk.com/mlbbcis>

7) Электронный ресурс гайды по игре - <https://mobilegamesworld.ru/mobile-legends/gajd-dlya-novichkov-mobile-legends>

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 660892983636610343495086897874760057216308852789

Владелец Кайгородова Валентина Георгиевна

Действителен с 25.01.2024 по 24.01.2025